电脑应用和娱乐的第一选择 总第104期

大众软件

2001 15

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

红月 网络游戏

■ 实用软件

另类的多系统共存

■ 攻略指引

半条命——蓝色行动

■ 专题综述

打击盗版软件的十大误区

■ 前线地带

剑侠情缘外传——月影传说

■ 硬件评析

不只是快一点

■ 专题企划

探寻游戏“兴奋期”

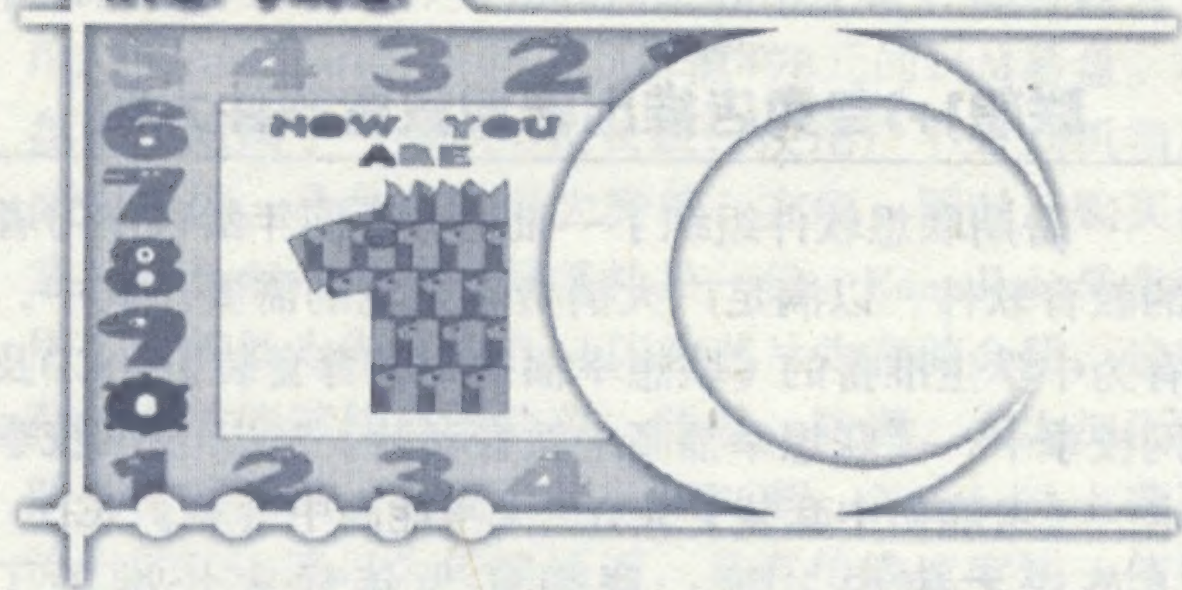
■ 网络时代

在梦与现实之间——宽带网综述

零售价：￥6.50元

ISSN 1007-0060 15>

点击全屏



庆祝国发（2000）18号文件发布周年活动

国发（2000）18号文件是国务院于2000年6月24日下发的关于鼓励软件产业和集成电路产业发展的若干政策的文件。该文件发布后，国务院各部委、各级地方政府相关部门都制定了相关实施方法，一年来政策的效力已经显现。为向社会宣传该文件的重要意义，使之得到更全面实施，加强全社会对软件业的重视，由中国软件行业协会、中国电子信息产业发展研究院、教育部科技发展中心等单位协办组织了此次文件发布周年活动。活动于2001年6月28、29日在北京举行，内容包括主题演讲、软件技术及应用论坛、软件人才交流、国家与地方政策咨询等，同期还举行了软件国际博览会和软件日活动。由于该活动深受好评，主办方已决定明年将继续举办。

本刊记者

TOM推出“接入门户”新概念

近日，TOM.COM与中国联通、中国网通、263网络集团、神州在线四大互联网服务运营商联合，正式对外推出“接入门户”概念，并发布其互联网接入服务产品“TOM网游神”，正式确立了TOM新的互联网服务策略。“接入门户”为互联网接入服务商提供开放、共享的用户平台，使用户可以自主选择适合的接入方式并享受各种增值服务，为互联网接入服务商减少了市场投入。“TOM网游神”卡提供中国联通、中国网通、263网络集团、神州在线4种不同的接入方式，并能实现全国190余个城市的无缝漫游，同时用户还可享受163收费信箱和“侠客行”大型武侠网络RPG游戏等多种内容增值服务。



本刊记者

英特维WinDVD 2000获奖

美国知名线上杂志网站WinMag.Com日前颁发“WinList”头衔给WinDVD2000，推荐WinDVD2000为目前最佳播放软件。WinMag.Com每个月会搜寻市面上各种软硬件设备作测试，将其分门别类后在每一种类别中选出最佳颁发“WinList”，得奖产品将被放在站上供消费者选择评价。WinDVD2000提供7种不同的界面供切换，新增播放视窗局部放大功能、书签功能及杜比耳机（Dolby Headphone）音效输出功能等，使应用者在播放时能获得更好的影音效果。

本刊记者

中软与微软合作开发中文Windows安全密码模块

中国计算机软件与技术服务总公司（中软）与微软（中国）有限公司（微软中国）近日联合宣布新的合作项目。该项目是中软将为微软Windows2000和即将发布的Windows XP Professional中文版开发专门的安全产品，这意味着微软的Windows产品中文版中涉及到信息安全的商用密码部分将由中软提供，从而满足了政府上网、金融系统等关键业务领域对于数据传输安全的需要。根据双方正式签署的协议，中软将负责开发生产由国家密



网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

侯毅 李靖 任良 大胖子
费江枫 黄昭舜 程嘉 孟祥军
汪军 祁玲 祝佳音 黄翎
李文睿 张广宇 甘旭东 于国重
赵挺 李宾 吴瑞川 郦彦卿
周克勤

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

码管理委员会批准认可的安全密码的软件和硬件，中软开发的安全模块其知识产权归中软所有。微软将为中软提供相应的技术支持。产品预计将在今年冬季完成并投放市场，为国内广大的用户服务。

本刊记者

熊猫卫士与联想签约

近日，联想公司与熊猫卫士在北京签定协议，联想公司的家用及商用电脑将全线正式OEM熊猫卫士铂金版及钛金版产品，双方合同期为两年，预计涉及的电脑数量将达到数百万台。本协议的签订是联想电脑杀病毒软件OEM战略的重大调整，熊猫卫士与联想签约以后将成为国内杀病毒软件OEM的主流品牌。熊猫卫士病毒库拥有60 000种病毒，杀病毒软件在Winsock层上开发，支持所有Internet协议。熊猫卫士提供365天24小时技术支持及24小时紧急病毒救援服务。近日，熊猫卫士在上海软件行业年会中推出的钛金版产品受到欢迎，其企业级安全解决方案也颇受注目。

本刊记者

海尔电脑“体验发烧新科技”暑期系列活动

该活动时间为2001年6月30日至8月31日，活动将围绕着“海尔电脑，今夏带你一起去发烧”、“海尔电脑，家用电脑全面解决方案”和“海尔电脑，暑期欢乐十重礼”等三个主题开展。“海尔电脑，今夏带你一起去发烧”为主题的海尔发烧电脑系列精品电脑展，分成科技体验区、舞台活动区和科技知识区3部分。“海尔电脑，家用电脑全面解决方案”集合了发烧、超人、育龙、智能、小旋风等五大系列十几种型号的海尔电脑。“海尔电脑，2001暑期欢乐十重礼”则让购买海尔电脑的用户，将有机会得到掌上电脑、数码相机、3D立体眼镜、太空电脑桌、超人三件套（手写板、手柄、摄像头）、海尔网校年卡、润讯上网卡等礼品。

本刊记者

长城显示器DIY活动

2001年7月1日到8月31日，长城彩显将在PConline太平洋电脑网上举办“我问你答，你答我奖，网上有奖装机”活动。长城彩显举办这次活动主要目的在于进行网上调查，同时为广大DIY爱好者提供一个施展才华的舞台，积极向社会推广电脑DIY知识，并引导电脑配件市场的消费。这次活动规则简单，只要先回答一份长城彩显的调查问卷，再根据个人需求和经验填写一份配机方案并提交即可。奖品有长城N700DF纯平显示器等。具体活动方案请查询PConline太平洋电脑网或长城显示器的网页（monitor.greatwall.com.cn）。

本刊记者

联想1+1专卖店推出暑期教育软件大餐

暑期联想软件组织了一批适合不同年龄段学习者的教育软件，以满足广大消费者充电的需要。其中，有为中学生准备的《联想幸福初中教育套装》10CD及网校季卡、《联想幸福高中教育套装》30CD及网校季卡、《考能初中套装》5CD、《考能高中套装》5CD、《英语大家说》等；联想还为年轻家长准备了《WAWAYAYA第一阶梯套装》5CD、《WAWAYAYA第二阶梯数学篇》1CD、《WAWAYAYA第二阶梯音乐篇》1CD等，这些软件专门为培养2-5岁的孩子的各种能力设计，内容包含美术、音乐、数学、语文、科学等知识。联想还推出经典游戏软件《重现江湖》5CD、《轩辕剑经典合辑》10CD、《魅力游戏》1CD+2本书以及上网软件等。用户如果购满100元的软件，联想1+1专卖店还将有礼品赠送。

本刊记者

汉王“雷霆”行动

开始于2001年7月的汉王“雷霆行动”主题为“更高的技术、更新的产品、更优的服务”，核心是“升质不胜价”。汉王将在短时间内集中推出行草王、大字符集、聊天圣手、OCR录入工厂网络版和单机板等一系列新产品，并还将推出IBM语音输入、名片通、小画童等的升级更新产品。其中，行草王即汉王手写识别10.0版，实现了行草书体字的识别，识别速度提高了30％－50％；大字符集可以识别GBK两万多个汉字，两项技术在自动校正识别、智能识别、多字分割识别等领域都有突破。在推出一系列优质产品的基础上，汉王更强调优质服务，提供热线电话、现场培训、上门服务和升级保障。

本刊记者

爱国者刻龙“1299夏日龙减风暴”活动

近日，爱国者刻龙刻录机在全国范围内推出“1299夏日龙减风暴”促销活动，刻龙12倍速刻录机从1499元降至1299元。该款刻录机采用当今主流的刻龙（BURN-Proof）技术，突破了刻录机受缓存容量限制的瓶颈，支持烧录过程中的多重作业，在烧录的同时可以进行文字处理、上网、游戏等多重操作。爱国者16倍速的刻录机也将于近日上市。

本刊记者

鲁文易盘暑期促销活动

自深圳鲁文电子有限公司决定在暑期（2001年7

月15日——9月15日间）举办对在校师生的降价优惠促销活动。在校师生凭教师证和学生证，即可以人民币388元的促销价格购买到价值498元的16M易盘。易盘中还附赠了一条USB延长线，使用户不必到机箱后面去插拔，易盘操作更为简单、方便。同时，购买任意一款易盘均可获赠精美礼品一份。Easydisk 易盘利用了当前最为先进的Flash闪存芯片为存储介质，这种存储介质能够使易盘防磁、防震、防潮，大大加强了数据的安全性。易盘以目前在PC机、Notebook上普遍流行的USB接口为传输通道，具有传输速度快、使用方便、可热插拔等特点。

本刊记者

飞利浦全国“反黑行动”

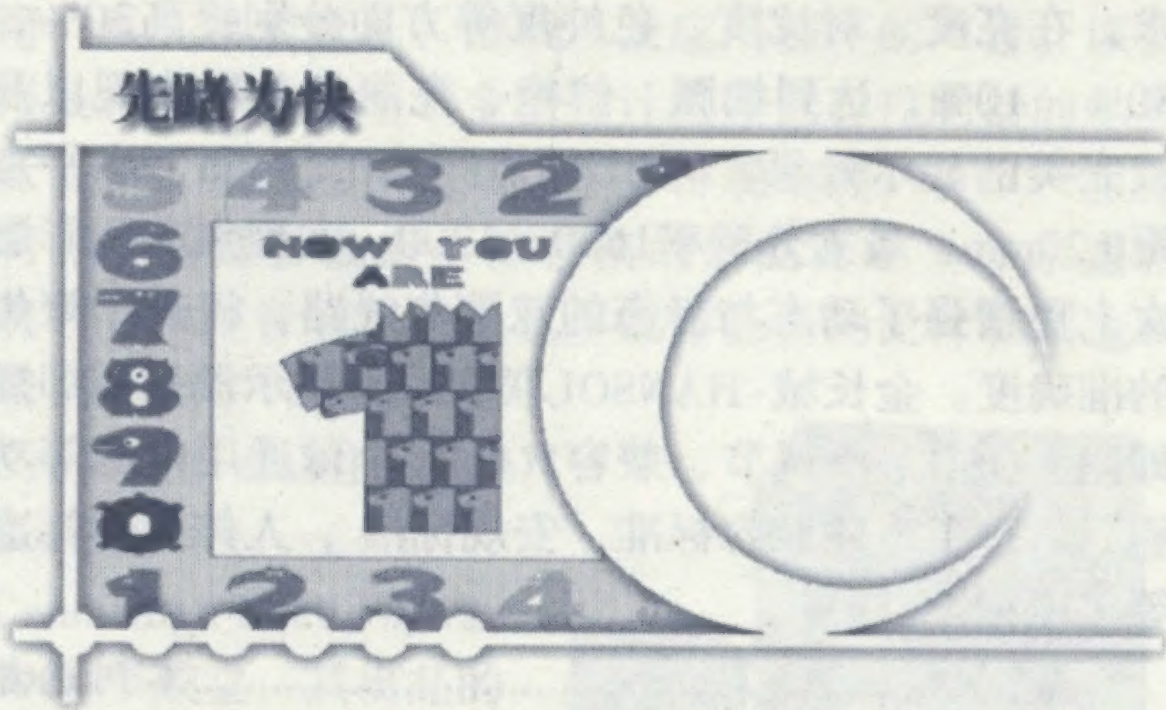
为反对现时显示器画面偏暗及锐度不够的现象，呼吁消费者正视此问题并寻求解决方法，飞利浦于近日在全国展开“反黑行动”，飞利浦在纯平显示器中加入了独有专利的显亮技术（LightFrame），模拟电视机的亮度和锐度，充分提高了显示画面的质量，使图片影像更加亮丽鲜活。此次活动主题为“反黑行动，显亮无敌”，活动内容包括“反黑有礼，显亮无敌”显示器产品促销、“反黑行动”全国巡展、全国“反黑精英”评选和经销商奖励等一系列活动。

本刊记者

全国软件零售排行榜（2001年6月）

应用类		娱乐类	
1	瑞星2001标准版	1	大富翁Ⅴ
2	KV3000标准版	2	大法师
3	豪杰超级解霸2001	3	真命天子黄金版
4	金山词霸.net 2001专业版	4	石器时代
5	智能狂拼2标准版	5	千年
6	金山毒霸.net	6	半条命——反恐精英
7	东方影都立体版	7	晶合世纪风——仙剑奇侠传
8	金山快译.net 2001专业版	8	万王之王
9	PhotoImpact6	9	三角洲特种部队3
10	东方快车3000	10	模拟人生——欢乐派对
综合类			
1	开天辟地3	6	洪恩环境英语
2	大众软件100期攻略精华100	7	水晶宝合2001/06
3	从零开始学英语	8	翰林汇多媒体
4	走遍美国	9	电脑世纪行
5	随心所欲说英语	10	轻轻松松背单词

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司、MY8848网上商城的协助。



昂达I815EP主板“蓝精灵”

最新上市的这款主板采用Intel 815EP芯片、标准ATX规格、支持外频133/100/66 MHz，主板为蓝色，最大内存可达512MB，设有5个PCI 槽、1个CNR槽，支持AC′97，提供4个USB接口、BIOS硬跳线保护、CPU逐兆超频、CPU温控侦察、硬盘恢复精灵。在2001年7月1日到9月1日期间购买昂达这款“蓝精灵”I815EP主板，还可得到昂达机构为用户购买的人身意外保险。

本刊记者

先成世纪未来933液晶电脑

近日，先成电脑公司推出了LCD液晶零辐射电脑“世纪未来933”。该电脑基本配置为INTEL奔腾Ⅲ 933处理器，128M内存，30G硬盘和15″ TFT液晶显示器。先成液晶电脑采用的液晶显示技术图象失真极小，反光及眩光数量很低，画面影像更加清晰自然，其可视角度达到最低横向120°、垂直100°，可视面积相当17″ CRT显视器，并有无辐射、无频闪设计。北京先成电脑公司从事计算机及周边产品的研发和生产，并提供现代化个人及企业管理、科研、娱乐、单机与网络解决方案。据悉，为了回馈用户，先成电脑还在国内首家推出了以旧换新活动，只要一台正常使用的旧彩显仅加3999元即可换先成15″液晶显示器。933液晶电脑售价8999元。

本刊记者

金长城-HANSOL联合品牌显示器

近日，金长城-HANSOL联合品牌显示器正式投放市场。此次推出的两款产品采用国际流行外型设计，简约、典雅，具有典型的时代气息。其中，金长城-Hansol 710A是一款17″普通CRT显示器，带宽110MHz，最佳分辨率1024×768，图像细腻、色彩锐利。金长城-Hansol 710D显示器则是一款面向家用的高端纯平显示器，而且也适合专业用户对显示器图象效果的追



求，在亮度、对比度、色纯度等方面分别提高30%、30%、10%，达到细腻、鲜艳、亮丽的色彩表现以及较完美的显示效果。710D的点距为0.25mm，水平点距0.20mm，最大分辨率1600×1200。在聚焦和色彩层次上更增强了动态与静态的双聚焦线路，提升了聚焦的准确度。金长城-HANSOL联合品牌显示器采用即插即用、OSD菜单调节、兼容MAC、全球通用电源等功能，通过了电磁兼容标准、安规标准、人体工学标准等多项标准。

……………………………………本刊记者

清华同方移动存储小旋风

清华同方存储小旋风——USB移动硬盘存储容量达40G，随软件的升级存储容量会更大；通用的USB接口，速度高达12Mb/s，是串口的100倍，并口的10多倍，比最新的ZIP驱动器快2倍；简易傻瓜式安装步骤，支持热插拔，即插即用，摆脱了其他存储设备复杂的安装过程，维护简单方便。清华同方USB移动硬盘为业界提供了较具性能价格比的大容量移动储存设备，企业可以用它代替昂贵的便携电脑，IT管理人员可以推迟更换便携电脑的储存设备；企业中的各部门也可以方便安全地分享数据 。目前，清华同方USB移动硬盘有10G/20G/30G三种供用户选择。

……………………………………本刊记者

志美50倍速光驱

由北京志和电子公司推出的这款产品采用先进的Auto Gain Control Function技术，将传统的3道辐射光改为7道，具有更强的人工智能纠错能力；光碟内轨和外轨的速度区分开保证了更高的数据传输率，双油压动态双悬吊系统大幅度降低了运行中的震动和噪音；对各种碟片读取方式的记忆IC进行了增容，记录达2万条，读盘能力强。近期只要登录志和网站（www.zhihe.com.cn）参加“志美光驱有礼了”有奖问答活动，便可赢取丰厚奖品。志和电子公司还有美上美“网际如意拨”3D鼠标、志美“丽影工厂”系列显卡等产品。志美50倍速光驱售价358元。



……………………………………本刊记者

美达12倍速 DVD

近期，IT外设厂商深圳元美达科技推出了12×DVD-ROM，这款光驱可平放也可直立安装，采用主流的ATAPI/E-IDE接口设计，同时支持DMA Mode2、ULTRA DMA33和PIO Mode4数据传输模式，CPU占用率很低。针对当前DVD光驱的主要用途，美达科技在开发超强纠错能力方面下了很大功夫，赋予美达12×光驱极强的适应能力，图像显示流畅。该产品采用独特的CSS防震设计，即使长时间读取数据，光驱仍然保持低温，工作无故障时间长达50000POH。美达这款光驱兼容各种DVD格式盘片以及各种CD格式光盘，而且采用多工读取数据方式，令DVD-Video的表现力更为完美出色。该产品售价为660元。



……………………………………本刊记者

盟创科技NetRunner Modem系列产品

北京盟创科技有限公司最新推出全系列支持V.92内置/外置Modem，即盟创科技NetRunner系列Modem全面接触V-92，让用户有了更多的选择。该系列Modem产品特点为：Modem连接时间由30秒缩短到10秒，性能较V-90提高了近3倍；上行速率最大支持48kbps，减少了用户上传大型文件和电子邮件附件的时间；支持上网不占线功能，可在保持连线状态下接听来电，用户不必再进行拨号；支持最新的V.44压缩协议，大幅度提高压缩率，实际数据传输速率提高20%-60%。NetRunner Modem系列产品包括内置式NR 500、内置式NR 600Pro、外置式NR 666、外置式NR 800Pro、外置式NR888。

……………………………………本刊记者

紫光小天使A600扫描仪

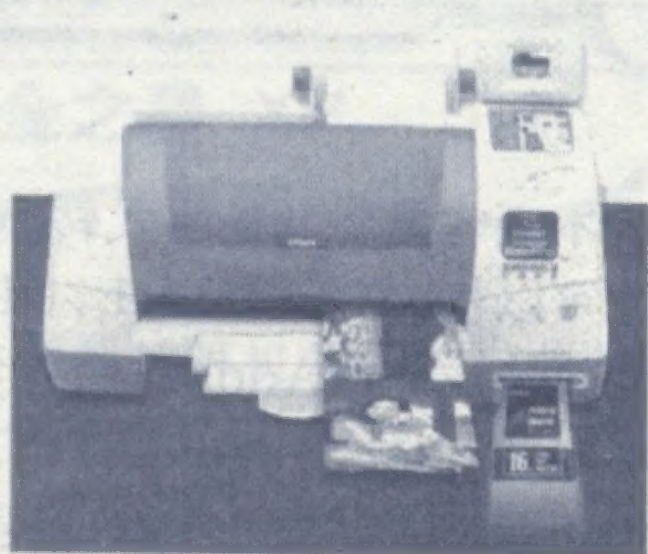
清华紫光推出的新款小天使A600四代，为满足家庭用户对扫描仪越来越高的要求，各方面性能均比以往的“小天使”更上一层楼。它采用目前最流行的USB通用接口，即插即用，用户安装、使用都非常方便，扫描速度也有提高，全中文随机应用软件，42位色彩描述，600×1200dpi光学分辨率。紫光作为国内最早的专业扫描仪厂商，拥有专业、稳定、完善的服务体系，不仅实现了全国连保、三年保修和终身维修，用户还可以通过热线电话和紫光输入在线（www.

62792288.cn）专业网站获得即时的服务和技术支持。“小天使”A600售价499元。

……本刊记者

EPSON彩色喷墨打印机SP895

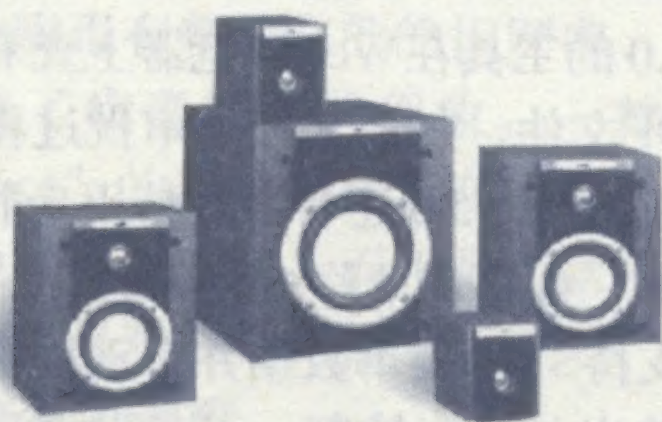
EPSON最新出品的SP895彩色喷墨打印机具有数码照片打印功能，可以直接通过适配器插槽读取多种格式的数码相机存储卡中的数码摄影数据。该打印机采用宝石级6色快干墨水，具有2880dpi的最大打印精度、4pl最小墨滴、A4幅面无边距打印、连续纸打印等功能。SP895还是第一款支持PIM（全真数码影像打印）技术的打印机产品，借助该技术，数码照片的数据文件能够真实记录数码相机的色彩空间、拍摄模式及控制命令，使打印机真实输出数码相机的原始设置，从而实现由数码相机控制打印输出。



……本刊记者

朗度红狼二号多媒体音箱

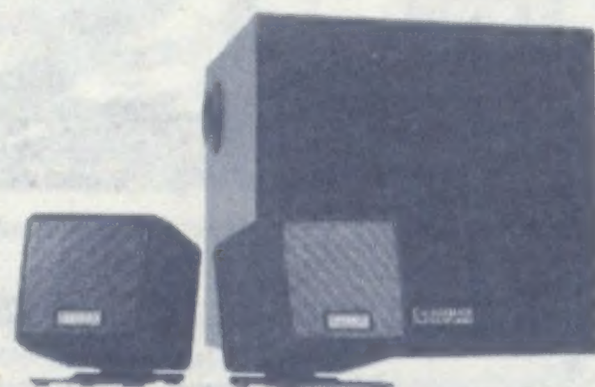
一直致力于生产Hi-Fi/AV专业音响的朗度，也开始进入多媒体音箱领域，推出从珍宝狼、雪狼、灰狼到红狼等一系列中高档产品。其中，红狼系列高贵典雅、富有贵族气质，是那些对音质要求较高，而且对产品品味要求雅致人士的首选。新近朗度推出的红狼二号包括一个主音箱和4个环绕音箱，双声道输出，有别于常见的双声道及2.1声道结构的音响系统，能更完美地塑造音响的全频带密度和空间场感；采用高、中、低频段分频调节旋钮，可根据个性化取向调节增减需要。红狼二号为全手工高密度木质箱体，内置高效声阻尼材料，能够有效解决谐振。红狼二号的额定功率为165W，阻抗8Ω，灵敏度为87dB，频响范围40-22kHz。由于整体高灵敏设计，红狼二号对音源的纯洁度要求较高，相应配置音源设备定位也较高。



……本刊记者

脉冲星SW320音箱

该音箱包括一个有源、木质低音炮和两个卫星音箱，真实再现音乐、游戏以及应用程序的声音。该音箱最大特点是采用了全新设计的带低音控制器的木质低音炮，频响范围宽阔、细节再现精确，可以产生饱满浑厚的低音输出。该音箱的出品商是全球家庭影院、立体声音响系统以及多媒体音箱的设计和制造领域的领导厂商之一的Creative Cambridge SoundWorks。Creative Cambridge SoundWorks 1988年成立，其出品的音箱品质优异、性价比极高，设计均出自音响名人堂成员、Emmy奖得主Henry Kloss之手。1998年，Creative Cambridge Soundworks率先将家庭影院的多声道技术引入电脑音箱的设计中，从而引发了一场音响界的重大变革，开创了电脑多声道音箱系统的先河。



……本刊记者

IT认证考典

成功推出《程序员大本营》、《数字贝贝》等系列光盘的北京百联美达美数码科技有限公司，近日和北京金榜公司联合推出《IT认证考典》系列光盘。该系列光盘是国内第一套全面性专业针对世界各大IT知名公司的各项认证而量身定制的辅助认证软件，光盘分为两套。第一套为《微软认证》，第二套为《CISCO、SUN及其他IT认证》。《IT认证考典》系列的特色在于“海量信息+先进多媒体学习手段”，融学习与实战于一体，为越来越多的准备参加IT认证的人提供了过关斩将、摧城拔寨的有力工具，是广大IT认证应考者应对高科技挑战的良师益友。参考价格：98元。

……本刊记者

从零开始学日语

洪恩《从零开始学日语》是国内著名高校日语专家、留日学者与洪恩软件工程师共同创作的多媒体日语学习软件。《从零开始学日语》在设置了一些与发音相关的单词和绕口令，从发音假名着手，融合各种背单词模式，配以严谨的组句练习和适量的情景对话，分阶段、分步骤为学习者详细讲解、交互性练习与实践，第三代语音识别技术全方位支持，同步语音识别技术全程跟踪。



……本刊记者



Acrobat 5.0

厂商：Adobe

上市：2001年7月4日

售价：2800元

内容：1CD+使用手册

推荐：★★★★☆

晶合实验室

在当今多元化的计算环境中，各公司面临的一大挑战就是怎样在本地和全球的公司内部各小组、客户、厂商或合作伙伴间，可靠而迅速地跨企业交换文档。今天我们向大家介绍此领域比较普及的Adobe公司最新出品的Acrobat 5.0。

Acrobat 5.0 中的改进功能与新增功能极大地提高了企业内部及Internet上的电子文档共享使用率，用户可通过Web给文档添加评论和批注，实现大型工作组的协同工作。同时，Acrobat 5.0与Microsoft Office的紧密结合能使用户更容易地制作Adobe PDF文件。下面介绍其新增功能。

另存为RTF格式：不管是同事提供的还是从Web上获得的Adobe PDF文件，你都可以将其另存为Rich Text Format（RTF）格式文件，然后便可将RTF文件中的文本内容通过Word轻松导入到报告或陈述词中。

提取图像：用户可从Adobe PDF文件中提取图像，另存为TIFF、JPEG或PNG格式文件。每一种格式都提供了附加选项以便更好地调整转换。例如，当要输出的格式为JPEG时，你可以选择压缩质量（最小、低、中、高、最大），分辨率（从72到600dpi）及其它设置。

另存为图像格式：Acrobat 5.0 可将Adobe PDF文件的每个页面转换成单个的图像文件，图像格式视所选而定。同时Acrobat还可以将Adobe PDF文件另存为PostScript和Encapsulated PostScript文件。在这些选项当中，很多都是为了实现更加有效和更加可靠的文件转换而提供的特别选项。例如PostScript选项，可使你保存为1、2或3级PostScript语言；将TrueType转换成Type1字体；选择透明度等。

以Adobe PDF格式打开：Acrobat 5.0 比以前版本更容易将其他格式转换成Adobe PDF格式。你可以将BMP、HTML、JPEG、TIFF以及文本文件转换成新的Adobe PDF文件，也可将其添加到现有的Adobe PDF文件中。在转换图像格式时，你还能够决定颜色和灰度级JPEG的压缩值。

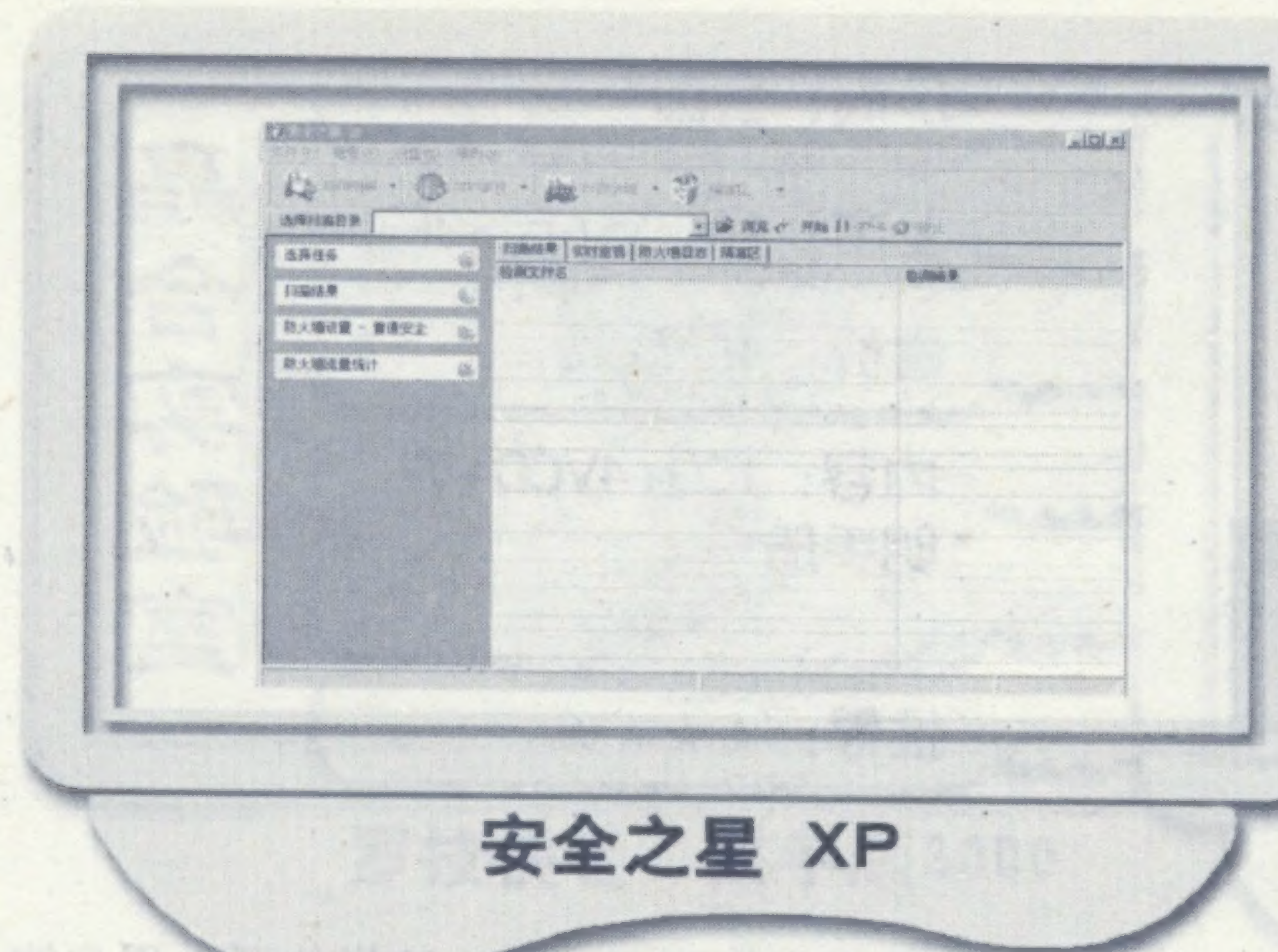
添加密码保护：Acrobat现在支持128位RC4的加密算法，允许用户使用尽可能高的保密层次来给敏感的文件分配密码，以便控制对这些敏感文档的访问。当然用户也可以设置为40位RC4的加密算法对文件进行加密，这样就可以在旧版本的Acrobat中打开PDF文档了。

安全控制：Acrobat 5.0 提供了灵活的安全设置选项来定义浏览者所能进行的操作。如限制打印和更改，但仍然可以添加批注或进行数字签名。

在线浏览和共享批注：当IE打开Adobe PDF文件时会调用Acrobat 5.0的工具栏，因此，众多用户可通过Acrobat 5.0的工具在Web浏览器上查看、批注同一Adobe PDF文件，加快文档的审批过程。

其它功能：Acrobat 5.0还有一些易用功能来提高用户的工作效率，如将表单移植到Web上，在线发布动态表单，支持SML表单数据并自动计算和验证数据；改进的输出与色彩控制，可帮助图形专业人士提高工作效率；数字签名；自定义工具栏等。

编辑点评：纵观Adobe Acrobat 5.0 的整体表现，其版本升级是非常成功的，给用户带来了更加易用的功能，便于提高企业协同工作的效率，但是在使用过程中，我们发现有些功能如再加改进会更令人满意，如Adobe Acrobat 5.0 没有Undo按钮，只能通过菜单进行恢复，而在IE中调用时却存在；将页面另存为图像时，如想挑选几个页面，需要用户增加额外的提取页面操作，不能一步将所选页面转化到位；打开Web页时不支持中文，这对中文用户来说非常不方便。



厂商：上海创源

上市：2001年6月

售价：168元

内容：1CD+2软盘+使用手册

推荐：★★★☆

晶合实验室

安全之星 XP

近年来，随着各类恶性计算机病毒的广为传播，许多企业及个人的计算机都受到了不同程度的破坏，并造成了不少无法挽回的损失，此时逐渐意识到杀毒软件的重要性，正版杀毒软件因此而成为软件市场上销售最为火爆的产品之一。

目前市场上的杀毒软件品牌众多，安全之星XP带着超大的病毒库、独特的病毒隔离区等诸多特点的确让我们眼前一亮，特别是对反黑客功能的支持，还体现了该软件的超前与创新意识。

查杀病毒的能力

毫无疑问，查杀病毒的能力对于任何一款杀毒软件而言都是至关重要的，这也是广大用户最关心的问题。因此，这方面的表现是我们此次测试的重点，经过对多种带毒文件的扫描发现，虽然它对大多数病毒有着较高的的识别率，但还是令人遗憾地出现了病毒漏查的现象，一款名为“boot. polyboot”的引导区病毒在它多次查杀之下，依旧安全地存活了下来，而用另一款杀毒软件却可正确查杀，结果难以令人满意。

查毒的速度

由于它的病毒库中包含了6万多种病毒，这就意味着它在查杀病毒的过程中要进行的匹配运算比普通杀毒软件多很多倍，所以我们对它的查毒速度并不看好。而事实也的确如此，经我们对多个文件的测试表明，它确实要比同类软件的查毒速度慢一些。

压缩文件的支持

目前大多数的病毒都可藏身于压缩文件之中，所以我们对ZIP、ARJ、RAR、ACE、CAB等多种压缩格式文件进行了测试，结果在正常查毒的模式下，它都可以良好的支持。但当我们对它的右键查毒功能进行测试时，却意外地发现它居然失去了对压缩文件的支持！这显然是一个BUG。

防火墙和实时监控

仅有对病毒的查杀能力显然已经不能满足我们的需求，我们更希望将病毒防患于未然，而病毒实时监测和互联网防火墙正好为我们提供了这一功能。安全之星XP在这方面采用了防火墙和实时监控合二为一的方式，这样做最明显的优点就是降低了系统资源的占用率。而在实际应用中我们发现，它对各种病毒、木马程序和黑客攻击都有着不错的预防和阻截能力，但同时我们也发现了一个问题，就是当我们把防火墙安全等级设为最高时，会导致某些需要网络服务器支持的软件无法正常运行。

售后服务

毫无疑问，杀毒软件的竞争是一个长期的过程，而这种竞争将主要体现在厂商对各自产品的售后服务上。由于世界上每天都会有13到50种新病毒出现，而且50%的病毒均能通过Internet进行传播。也就是说，我们被新病毒感染的几率非常高，稍有不慎，就可能使自己的计算机遭到未知病毒的破坏。所以杀毒软件病毒库的更新速度就显得尤为重要，因为只有我们对最新病毒具备了预防和查杀的功能，才能确保我们的计算机系统顺利、安全地运行。安全之星XP显然在这方面给予了高度的重视，它不但配备了病毒专家对新病毒进行实时解毒，确保在第一时间对病毒库进行更新，而且还建立了119紧急病毒警报邮箱和7×24小时800免费技术服务热线，较好地体现了为用户着想的服务宗旨。

编辑点评：从上面的测试中我们不难发现，安全之星XP在一些细小的环节上的确还存在着一定的问题，但从总体上来看，还是可以让人接受的，特别是它的反黑客功能、庞大的病毒库和完善的售后服务都给我们留下了深刻的印象。当然我们还是由衷地希望它能够尽快地解决种种不足，争取在各方面都表现得更为完善一些。



金山影霸III

厂商：金山

上市：2001年6月30日

售价：48元

内容：1CD+4VCD+说明手册

推荐：★★★★

晶合实验室

如果你经历过从486时代用解压卡播放VCD到586时代用软解压播放VCD的过渡，那么你对《金山影霸》这个名字一定不会陌生，当年的《金山影霸》受到了业界一定程度的认可。时隔四年之后，经过精心筹备，《金山影霸Ⅲ》再次粉墨登场。

播放界面

针对不同层次的计算机用户在初次接触新软件时所遇到的各种障碍，金山公司专门成立了一个软件可用性实验室，通过该实验室，金山公司在《金山影霸Ⅲ》开发时进行了一系列科学的可用性测试，并根据测试结果调整了界面和功能设计，整体感觉非常简洁大方，各功能键的位置和作用也一目了然，仿液晶屏的状态显示区则给人一种华贵的感觉。

更换界面

目前，换肤功能几乎已经成为各类工具软件的“标配”，《金山影霸Ⅲ》当然也不例外，它共预设了7种界面、且风格各异，可以供不同用户选择，当然，用户也可以通过网络下载新的界面方案。

支持格式

对于媒体播放软件，我们当然希望它能支持更多的媒体文件格式。《金山影霸Ⅲ》支持常见的WAV、MIDI、WMA、AU、MP3、AVI、MPEG4、RM等近百种音视频文件格式。并且对RM的支持比较好，可以播放RealPlayer8格式的文件，确实在一定程度上方便了用户的使用。

播放质量

我们通过对多种不同格式影片的播放测试，感觉它的画面播放质量和国内的其它一些同类知名软件应该处在同一水平线，音效方面有些特色，但同时也带来一点问题。用户通过左右声道的控制可以在双语VCD中进行切换，《金山影霸Ⅲ》会将单独声道的选择平衡到双声道，这样的话，用户的左右音箱都会有声音，效果不错，但当我们看RA格式的影片时，该功能失去了作用。

纠错能力

由于目前VCD光盘的质量大都不是很好，且经过一段时间的使用后，又经常会留下一些划痕等物理损伤，所以如果没有好的纠错能力，恐怕我们很难在电脑上欣赏到流畅的影片。所以我们刻意用多张质量很差的“烂盘”对其进行了测试，测试过程中，多处不易通过的区域在它独立开发的SDA（Super Disk Analisys）技术下，都伴随着轻微的马赛克现象通过了，而对于无法通过的区域，它则直接跳过而去读取下一个区域，因此没有出现光驱死读而造成系统崩溃的现象。

功能设定

《金山影霸Ⅲ》和其它播放软件一样，可以通过在系统驻留区运行的伺服器自动识别插入光盘的媒体类型，并自动播放。对OLE功能的支持应该说是它的一大特点，用户可以利用该功能将要播放的文件从资源管理器拖放到《金山影霸Ⅲ》的播放面板中进行播放，较好地简化了操作。然而最让我们感兴趣的还是它对媒体格式的转换，一首4分30秒的CD歌曲转为MP3仅需90秒钟，速度非常快，且转换后的音质也同样出色。

编辑点评：在经过了数日的使用测试后，《金山影霸Ⅲ》不错的纠错能力和人性化的操作界面给我们留下了深刻的印象，但同时也存在一些不足，最明显的就是没有对画面亮度进行调节的功能、另外资源占用比较高（10%）。总的来说，《金山影霸Ⅲ》的确是一款优秀的媒体播放软件，48元的售价还赠送四张《猫和老鼠》的影碟使它的性价比非常高。另外，《金山影霸Ⅲ》不支持DVD、据金山公司讲会单独出一个DVD版本。



罗技快看™高手版3000

厂商：罗技电子
上市：2001年6月
售价：980元
内容：数字摄像头+驱动CD
推荐：★★★★

晶合实验室

罗技生产的摄像头个子都比较小巧，这款快看高手版3000的外形和快看轻松版比较相似，变化最大的地方是它的支架，快看高手版3000提供了两种支架，分别适用于普通显示器和液晶显示器，形状也更流畅时尚。摄像头采用球形设计，正中央的“眼睛”是摄像头的镜头，镜头外框是变焦调节，顶部是工作指示灯和手动拍照的快捷按钮。另外，快看高手版3000还可以在摄像头上安装防尘罩，能够在不使用的时候有效地保护镜头。快看高手版3000采用了银灰色为主调，褐色为点缀的设计，显得比较前卫。

快看高手版3000使用USB接口，支持热插拔，安装起来非常方便。随机附送的驱动盘里有一个功能很强大的程序QuickCam，快看高手版3000在操作系统里就是配合这个软件一起使用的。QuickCam一共集成了“制作照片和影片”、“影音电子邮件”、“网页相簿”、“网页相机”、“现场实况广播”、“制作动画”、“动静监测器”、“参观我的画廊”等八大功能。在“制作照片和影片”里，用户可以制作简单的照片和影片，采用的格式是.jpg 和.avi，文件还是比较小巧的。在这里可以调节画面的大小，有160×120、320×240、640×480可供选择，我们认为最好选择320×240，画面比较适中，图象也比较流畅。建议在相机设定里把“镜头失真校正”和“高级相机设定”里的“防止镜头闪烁”选上，其他的设置象亮度、对比度和画面设定可以按个人爱好和实际情况来调节，这样在显示框里出现的画面就比较令人满意了。比较令人遗憾的是我们发现在重新启动系统之后，一些原先的设置没有得到保存。“影音电子邮件”功能是制作照片和影片然后通过电子邮件发送，制作影片并选择发送的时候我们看到，QuickCam将拍摄到的影片压缩，打包并制作成可执行文件作为邮件的附件发送。QuickCam和SpotLife合作，只要你拥有一个SpotLife帐号，你就可以通过“网页相簿”、“网页相机”和“现场实况广播”将您的相片、影片方便的上传到SpotLife网站上，和您的亲朋好友共同欣赏。“制作动画”提供了简单的动画制作功能，总的感觉是这种定时的动画似乎不如直接拍摄影片来得方便。“动静监测器”功能可以对摄像头前的一切情况进行监测，还可以通过设置各种声音来进行预警，用户还可以对它进行更多的设置，比如说设置不同的日期和时间来进行自动监测以及根据不同的情况来调整不同的动静监测灵敏度等等。“参观我的画廊”则存放了用户制作的所有照片和影片。其实对于一般用户来说，购买摄像头最大的作用就是进行实时的网上视频、音频交流，所以我们推荐QuickCam和NetMeeting配合使用，只要双方的网络接口速度允许，打视频电话还是很有吸引力的。

编辑点评：总的说来，快看高手版3000的表现还是比较让我们满意的，尤其是配合QuickCam一起使用，非常方便，图象的质量也比较出色。不过作为非专业的视频捕捉设备，快看高手版3000还是有一些缺点的，首先它最快只能使用30帧的速率拍摄，而且在640×480的画面设定下可以感觉到明显的延迟和虚影；其次，它背后那根连接线的强度稍微大了一点，在调节拍摄角度的时候多少有些不便；第三，快看高手版3000对光线的要求比较严格，在背光条件下很容易出现偏色；最后，QuickCam的系统资源占用率相当高，快看高手版3000硬件需要71%的USB总线带宽，在系统资源比较匮乏的时候画面显示很不正常。

编辑导语

终于来到了这里，一个可以让我敞开胸怀、直抒己意的地方；一个可以让我展现自我、点亮灵感的地方。从今天起，我的思想将在这片新的天地中自由地放飞；从今天起，我所有美好的感受都将和你交融在一起。从前在水晶宝合中我曾拥有无数支持我、鼓励我的好朋友、好兄弟。今天，在这个新的环境里我所最需要的同样是你的关心与鼓励。

刚刚接手新闻的工作，参加的会议还比较少，不过在我所参加的每一款软件的新闻发布会中几乎都会有记者提出关于盗版的问题。对此，开发商的回答总是显得无奈与惋惜。的确，这个问题一直以来在困扰着中国软件业的发展，由于每个人观察事物的角度不同，大家对这种现象的看法也褒贬不一。不过，我相信每一个真正关心中国软件业发展的人都会希望这个行业能早日步入正轨，朝着更先进，更具有竞争力的方向发展。其实我们都很清楚，与我们竞争的只应该是那些一直占据中国市场的国外厂商，而不应是盗版或伪正版的产品。因而，在这一期中我特为大家准备了一篇由连邦软件公司总裁李儒雄先生所写的关于盗版的专题。由于李先生的工作性质使他可以从中国软件市场的全局出发，更为深刻、更为全面地分析盗版现象的实质及对整个中国软件业的危害性。我希望每位读者在看完这篇文章之后都会有所感悟，从自己出发，为保护我们原本脆弱的国产软件业尽一份力。

与盗版的危害相似，网络骗术间接地限制了我国的网络，特别是电子商务的发展。因此在《打击盗版软件的十大误区》之后是我为你所写的一篇关于网络骗术的文章。这是我第一次写专题，原本有些激动的心情在看到如此之多的利用网络进行犯罪活动的事件之后不免变得沉重了起来。在这里，我要再一次提醒你：在网络这个虚幻的世界里我们必须时刻保留一份警惕的心，只有这样才可以让网上的骗子无从下手、无所遁形。



司马平安

cooper@popsoft.com.cn

打击盗版软件的十大误区

连邦软件公司总裁 李儒雄

在中国，做软件，遇到的最大障碍是市场环境太差，核心问题是盗版现象十分猖獗。盗版这个老大难问题让所有开发和销售正版软件的企业感到压力越来越大，不少企业已经面临生死存亡的关键时刻，打击盗版已刻不容缓。然而，社会上对于打击盗版软件还存在着很多认识上的误区，本文列举十条供大家评判。

误区之一：打击盗版最受益的是国外软件厂商，而不是国内的软件企业。

根据连邦公司的统计，目前中国市场流通的软件产品至少有60%是国内软件企业的产品，国外软件不到40%。而且国外软件企业的产品绝大多数是国内销售与服务企业售出的，因而在国内软件市场，国内企业的销售额会占整个软件销售额的70%以上。打击盗版无疑会使更多的国内软件企业受益。尤其是，对于微软等国外大企业而言，中国市场只是他们全球市场的微不足道的一部分（甚至不到1%或者2%）；而对于尚不具备开拓国际市场、系生存与发展全部于国内市场的本土企业而言，丢失中国市场等于缴械，等于死亡。前几年通过连邦公司销售软件的国内厂商有600多家，现在倒下了一大半，仅剩不到200家，这与这几年盗版现象愈来愈猖獗有直接的关系。由此可见，打击盗版，国内厂商会是最大的受益者。


连邦掌柜李儒雄

国外软件厂商凭借资本和在其他市场的优势，对盗版持一定放任态度。因为盗版在中国市场盛行并不能给他们带来致命的伤害，反倒会毁了中国自己的民族软件产业。微软们挺到中国加入WTO后可以尽情享受中国政府打击盗版的成果，而大多数本土企业却可能挺不到那一天。据报道，比尔·盖茨就曾经“语重心长”地说过“让他们（中国人）盗去吧”。盗下去的结果是总有一天我们会为此付出沉重的代价。

可惜很多政府官员却认为中国盗版是盗外国人的版，打击盗版会让国外厂商受益，对国内软件企业微不足道。之所以持有这种观点，可能与他们对中国软件市场了解不够有关。殊不知中国的软件市场，对外国公司来说，即使是全部为正版，也只是增加1%的营业额和利润，只能算锦上添花，但对于中国的软件企业来说，则意味着全部，如果大部分被盗版占住了，企业就只有死亡一条路。中国任盗版泛滥，那等待中国软件企业的必然是前仆后继地死亡。

误区之二：使用盗版软件的主要是个人用户，个人用户是打击的重点。

中国盗版所致产业危机的恰恰在于机构用户盗版。大多数的企事业单位乃至政府机构使用盗版——它对软件产业的危害要大大超过个人用户。例如，某知名电信企业拥有1万多名员工，几乎人手一台电脑，但是用于购买软件的钱每年不到200万；如果使用正版软件的话，即使只安装最基本的操作系统和日常的办公软件，平均一台电脑一年至少需要3000元购买软件，该企业每年的软件支出至少应该是3000万。中国的广告和图文处理公司多达几十万家，他们绝大多数是利用盗版的图形图像软件制作广告、图像获取高额报酬。对于政府机构及其他财政拨款单位，其使用盗版软件的现象也同样十分严重。

业界人士认为，打击盗版，维护正版，重点应放在赢利机构和政府机构上。要采取政府采购、行政处罚等措施保证这些机构尽快大面积使用正版软件。即使中国的企业和政府机构只有一半用上正版软件，中国的正版软件市场也会增长3－5倍。

误区之三：打击盗版的中短期目标是要正版率达到很高比例。

据估计，中国目前软件使用的正版率要低于

5%。业内人士普遍认为，只要在未来5年左右的时间里，中国软件市场达到20%—30%的正版率，正版软件市场就要比现在增长10倍以上，软件市场环境将发生本质性的改观，本土软件企业效益必将明显好转。

打击盗版，一如铲除腐败等许多艰苦而又必须解决的事情一样，需要脚踏实地，不可能一蹴而就。套句俗话，要“逐步正版化”。但是，一定要能不断地前进，比如今年的正版率比去年高一点，明年又比今年高一点。而不能像现在这样，一年比一年糟糕。在中国实现20%—30%的正版率并不是什么高不可攀的事情，只要政府部门采取合理的措施，软件产业同仁齐心协力，就完全有能力做到这一点。

误区之四：盗版之所以有市场，是因为正版价格太高。

提起正版软件的价格，人们总是说价格偏高，其实这种看法并不正确。现在市场上，28元钱一套的正版软件已屡见不鲜了，甚至低到9.9元，但是，这些软件的盗版还是满天飞。事实上，同样一款游戏软件，在大陆卖50元人民币，在台湾卖300元台币，在美国卖50美元，这样一比就可以知道，中国软件市场定价，已经充分考虑到中国人的收入差距因素。产品价格的高低只有与正常的开发生产成本相比才有意义。正版价格再低也低不过盗版，因为相对于前者投入的产品开发、市场营销的成本，后者几乎是零成本。对于那些将盗版软件的市场归罪于正版软件价格高的人，我不得不呼吁“千万别怪国内软件企业的正版价太高”，因为已经有太多的软件企业连维持生存的资金都拿不回来而关门倒闭，正版软件的价格不是问题所在。


书市上购买盗版的人群

误区之五：盗版泛滥是因为中国的法制不健全。

事实上，中国的知识产权保护立法是较为健全的。在1997年10月1日施行的新《刑法》中专门辟有一节“侵犯知识产权罪”，也就是说从立法上而言我们采取了所能采取的最严厉的措施——刑事制裁来保护知识产权。在民法通则、合同法等基本民事法规中也有知识产权保护的规定。而且，我们不但有统一的《著作权法》，还有专门的《计算机软件保护条例》。

关键的问题在于执法。仅就行政执法而言，知识产权局、版权局、工商局等诸多部门都承担了部分知识产权保护的职能，但是“政出多门”这股中国行政的通病造就了没有哪个部门真正负全责的事实。执法不严的状况令人忧虑，我们至今没有见到谁因为盗版而蹲监狱，也没有见到谁因为盗版而被罚得倾家荡产。执法不力的另外一个原因，是地方保护主义作怪，在有些地方，当地政府竟然成了盗版的保护伞。盗版已经造就了独特的利益集团，而腐败无疑在某种程度上成为打击盗版的最大障碍。

误区之六：盗版从业人员是散兵游勇，乌合之众。

我曾经在不同场合不止一次地呼吁：盗版已经形成一个产业！不要以为只有街上或者电子市场里晃悠的那些衣衫不整的农民兄弟才是盗版从业人员，他们只不过是为经销商、制造商牟利的盗版销售终端，是盗版者的同盟军，他们只拿到极为低廉的回报。伤害整个民族软件产业的不是这些勉强糊口的农民兄弟，而是雇佣他们的经销商、制造商。

盗版业除了它的名字有点难听之外，它的运营事实上严格按照正常的商业规律和体系去运作。盗版业是有组织的，有严密的分工。举例来说，北京某电脑市场的保安出面制止一些盗版软件贩卖商，结果事后有几十人冲砸电脑市场的店铺柜台，防暴警察费了好大劲才平息下来。这件事充分说明盗版业内部是有组织的。盗版业的内部有着合理的分工，制造与销售分离。所以，抓几个卖盗版光盘的人是很容易的，但要抓出那些盗版软件的制造商、经销商，打击整个盗版产业链却是相当困难的。因此，我们首先必须在认识上纠正以前认为盗版从业人员无组织、无规模的看法，正确对待打击盗版；其次是必须反思中国打击盗版的策略和行为方式。这不是光靠警察抓几个卖盗版的人就可解决的，问题是要把那些制造商、经销商找出来。这个过程需要成熟的策略和彻底的勇气，因为那些既得利益者不会轻易放弃。

误区之七：卖正版软件可以获得高利润，而卖盗版的利润一定很低。

有不少人认为，卖盗版跟卖正版相比，其利润一定要低很多。事实上，盗版主要的成本在压盘和销售两个环节，而恰恰是这两个环节，它的毛利率都要超过150%。压一张盗版光盘的成本大致是1元钱，出手至少是2.5元；而最终销售价格每张盘至少是7元至8元，毛利率都超过200%。按照马克思的著名论断，这么高的利润足以让从业者赴汤蹈火了。目前的真实情况是，卖盗版不必承担卖毒品的高风险，而享受卖毒品一样的高利润。

所以，真实的状况是，盗版不是以极低的利润摧毁正版，而是以极高的利润摧毁正版，而且这个利润是基于正版为其支付的庞大开发与推广成本上的。

误区之八：只要打击生产环节，就堵住了盗版。

软件的盗版不仅体现在生产环节，更令人头疼的还在于消费（使用）环节。在一个单位内部，几十台甚至几百台电脑只买一套正版软件，这是“共用”形式的盗版。同时，互相之间借用软件在国内非常普遍，企业之间的借用、个人使用者之间的借用十分频繁，正所谓“一张正版走天下”。国内的人似乎很难理解，“我掏钱买了软件，难道连所有权都没有吗？我无权借给别人用吗？”是的，我们出钱购买的通常只是授权单机使用权，而并不享有该软件的所有权和复制权——也就是说你有权把买来的软件在一台机器上使用，而无权复制在多台电脑上使用，更不用说借给别人使用了。



连邦组织的“十佳国产软件”评选活动，呼吁提倡软件的国产化和正版化。

除了借用和共用之外，网上下载也成为盗版的又一重要途径。互联网无疑为软件的非法复制提供了温床。现在能上网的人都基本上不去中关村买盗版了，直接从网上“download”（下载）了。这正是软件产品与传统物品在流通上最大的不同。例如鳄鱼牌的皮带当然很好，仿制的也很多，但是你却不能从网上“download”下一根皮带来。另外，刻盘在非法传播软件中越来越普遍。

打击生产源头当然相当重要，但同样不可忽视打击消费环节的盗版。

误区之九：我盗版我光荣。

这是许多使用盗版软件的人普遍具有的心态，言下之意就是，我也为使用软件而付出了金钱或精力，甚至有人还会为破解了软件的密码而自鸣得意。

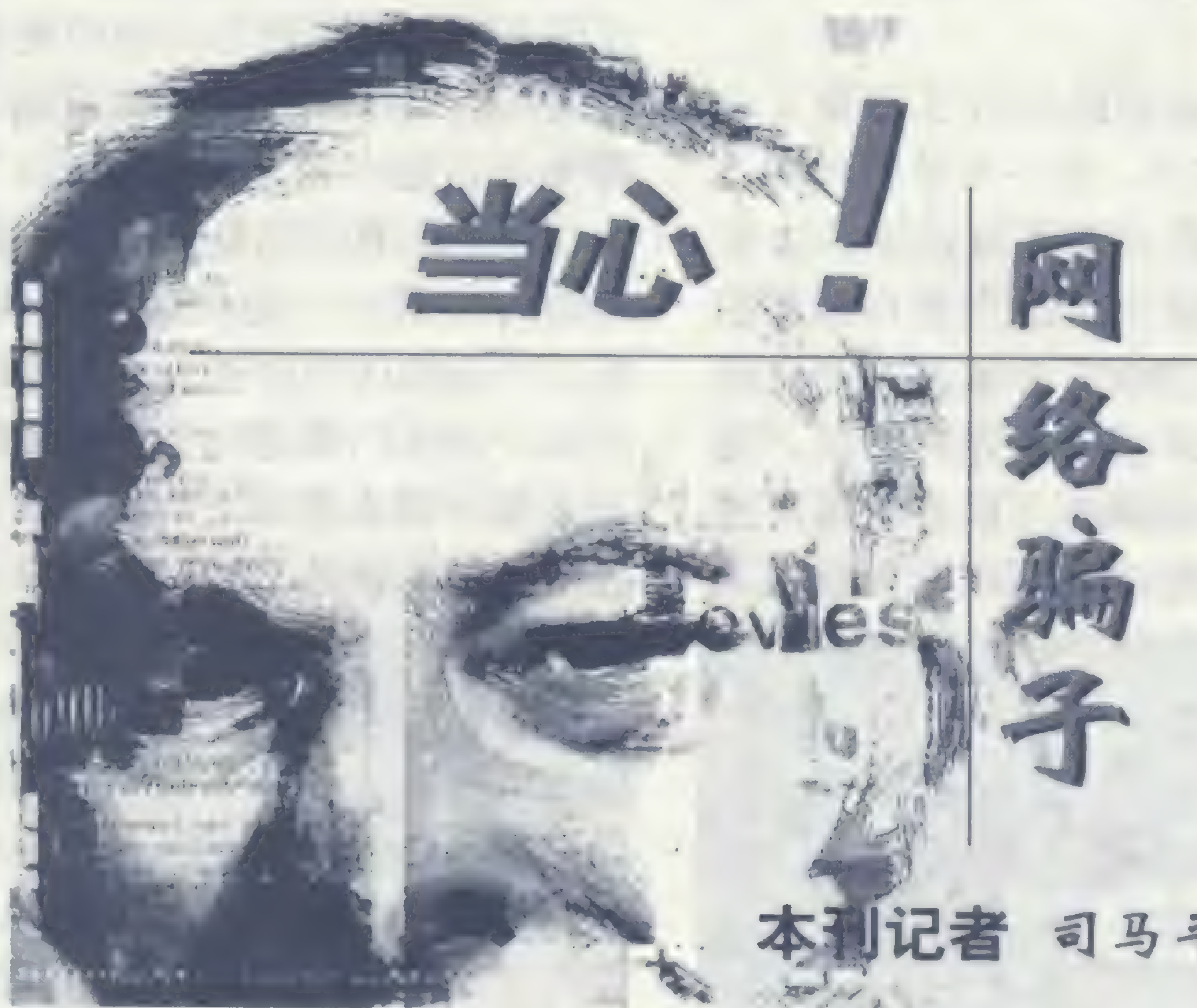
但，这个买卖环节忽略了交易的正当性。盗版软件是一种事实上的盗窃行为，买盗版软件从实质上来讲是“买赃”。在国内，人们一般都清楚买赃或者替人销赃是要承担经济责任，严重的要承担刑事责任，但却很少有舆论指出，买盗版软件也相当于买赃。买的人越多，也就更刺激了盗版的生产。

误区之十：盗版促进了IT产业发展。

随着本土软件企业不断地死亡，本土软件人才的流失，国际软件行业的竞争加剧，我们现在找出盗版有害IT产业发展的证据比若干年前也要容易得多。但是，仍然有很多人，他们身在软件企业外，但他们有可能是影响立法的学者或者影响执法的政府官员——他们或多或少地还认为，没有盗版，中国的IT产业不会有这么红火（虽然不是足够红火）。他们强调的主要理由是：如果没有盗版，大多数中国人用不上Windows，用不上现在广为应用的工具软件，甚至会没有人买电脑。

不得不指出的是，他们用以支持自己的理由事实上只是对于现状的一个描述：中国有这么多人在使用盗版软件。他们没有注意到另外一种可能：如果没有盗版，中国本土会诞生一批强大的软件企业，市场上各类软件更加丰富，充分竞争，中国人可以一个合理的价格（既不像微软那么高，也不像盗版那么低）选择、使用自己喜爱的正版软件。他们认为盗版软件促进了电脑知识的普及，但他们似乎没有看到中国本土软件企业因为盗版而消亡，更没有看到因为盗版的泛滥，今后不会有企业开发中文版的软件，也就用不上中文版的软件了。

也许有人说，盗版对正版也有一定的促销作用。根据我从事正版软件销售、参与构建中国最早也是迄今最大的正版软件销售连锁组织的经验，我认为，即使盗版对正版起到了一定的促销作用，也仅仅是短期的。从长期来看，盗版对正版是十分有害的。它打击了软件企业开发产品的积极性，堵死了软件开发商和销售商的现金流，成为制约软件产业发展的一颗“毒瘤”。软件产业要向前发展，打击盗版刻不容缓。



本刊记者 司马平安

今年初，美国各大媒体纷纷披露了一起只有在网络时代才有可能发生的奇案。这起案件最奇特的地方是诈骗者只是纽约一家小型餐馆的一名跑堂伙计，而受骗者竟是包括像大导演史蒂文·斯皮尔伯格、金融大亨乔治·索罗斯、传媒巨子泰德·特纳等200余名“美国最富有的人”。诈骗者名叫亚伯拉罕·阿卜杜拉，他利用美国《福布斯》杂志公布的“美国年度富人排行榜”中的富商资料，通过图书馆的几台公共电脑破解了这些富商的私人邮箱以及信用卡账号，再以这些富商的名义在其之间要求转账或其它形式的资金流动，从而骗取了近千万美元的巨款。美国警方将这起奇案定性为互联网史上最大的信用卡账户诈骗案。

我们不必深究犯罪者所使用的计算机技术，但他所采用的诈骗途径却值得我们深思。近些年来，随着互联网技术的发展，越来越多的人走上了网络生涯，感受着互联网所提供的资源、交流、传播等各方面的便利。网络也正以其独特的魅力慢慢地改变着我们的生活。对许多人而言，上网已成为其生活中不可或缺的部分，并且在网络中找到了全新的工作方式、交流方式与消费方式。今天，地球村的概念已深入人心，但真实存在的网络所架构出的社会却是虚拟的。在这个虚拟的世界中每个人都没有绝对的身份，代表我们自己的不过是邮箱账号、网络传呼号码或者是信用卡号这些由网络创造出的东西。诈骗者亚伯拉罕·阿卜杜拉就是通过获取或者伪造这些虚拟的身份，从而得到别人的信任最终实现了诈骗的目的。由此可见，在虚拟的世界中保护好自己的身份尤为重要。曾经在Yahoo等著名网站所提供的邮箱中都存在着这样一个漏洞：犯罪分子只需将一封带有Java Script程序的邮件寄到你在这些地方申请的邮箱中，就可以获得你以后所有信件的副本以及你的邮箱资料。现在这个漏洞虽早已解决，但那些罪犯仍然可以通过其它多种方式破解你的密码，获取你个人的资料。这是多么的可怕，如果你在网上的“身份不保”，就会导致你在现实生活中的“信誉被盗”，而犯罪分子就会利用你的身份去欺骗他人，让你去承担所有的后果。因此，我们必须提高警惕，决不能轻易泄漏自己的邮箱、信用卡号等代表我们身份的东西，以免成为网络骗子的目标。

从以上的事件中，我们还可以看出网络中的骗术其最基本的方法与生活中的骗术是一样的：都是通过制造假象、获取信任、达到目的这3步来实现的。所不同的只是，对于那些最高级的网络骗术还需利用一些必要的网络技术。美国联邦贸易委员会(FTC)曾对美国、加拿大、英国、澳大利亚等9个国家数千宗网络投诉案件进行调查并做出《扫荡网络诈骗》的报告。在这份具有普遍意义的报告中，美国联邦贸易委员会列出了包括网上拍卖、网络服务契约、信用卡、提供免费网页、多层直销、商学机会等全球十大最流行、最猖獗的网上欺诈手法，并指出大部分的网上骗术其方法并不高明，只是将现实生活中早已出现过的诈骗手法改变一下方式，放到网络上进行而已。其实，只不过由于网络本身对于很多人而言是新鲜和神秘的，而使得发生在网上的骗术在这些普通用户的眼里就有了雾里看花的感觉。现在，当我们认清了其本质之后就应该以对待生活中的骗术同样的态度来对待网络骗术，采取防范措施，并通过法律保护自己的权益，切不可因为受骗是在网上，而又感觉网海茫茫、无从着手，便放弃了追回所失的权利，给那些骗子以逍遥法外之机。

很多上网的人都抱有这样的观点：只要自己不先付款就不会受骗。其实这样做只能防止那些

最简单的利用电子商务的骗术，而狡猾的骗子根本不会采用这种直接收取财务的方法来行骗，因为这样做不但成功的几率很小，而且被捕获的可能性也比较大。在《扫荡网络诈骗》的报告中也曾指出这样的案例，有些网络公司会主动寄给消费者所谓的“折扣券”支票，当你把支票兑现拿到那笔数目很小的金钱的同时便会自动同意该公司成为你的网络服务供应商，这样，这些网络公司便可以每月从你的信用卡中硬性收取费用。在中国，我们常常会收到这样的一些垃圾邮件，其内容主要是建议你参加某些只要看广告就会得到一定数额报酬的活动，而当你得到第一笔钱之后，就不会再收到任何的支票了，而你用于收钱的信用卡就有可能被强行地收取费用，即使你卡中的钱不足，那些公司也会以你签署了协议为由而通过法律漏洞从你的银行账户中提走大量的金钱。还有一种硬性收费的欺骗手法就是我们常常听到的关于通过高额电话费来行骗获利的途径。这种方式多发生在一些可“免费浏览”的色情网站，或可“免费下载”的游戏网站及MP3网站之中，当你想打开某些图片或试听某些音乐时就会被提示需下载某一软件。其实，这是一个拨号软件，当你下载并运行这个软件的同时，它将自动关闭调制解调器的声音，并在后台切断你原来的网络连接而改用国际长途线路重新拨号上网。更有甚者，竟将一些黑客程序通过网站的cookie等方式加载在你的计算机中，并通过这些程序找到你系统中的漏洞，把类似的软件强行安装到你的机器上，并自动捆绑到你常用的一些网络软件上。这样，你只要浏览过那些网站，就有可能会在不知不觉中需交纳大量的国际长途电话费及其它服务性费用了。想要避免受到这样的欺诈，需要从法律的健全以及个人自身修养两方面入手。现有的法律更多的是对那些不法分子的制裁，而能做到不为那些“免费”或能“得到费用”等的“小利”所动，则是我们对自己最好的保护方式了。



以上所讲的骗术都是在网上直接进行获利的诈骗行为。但在我国，由于各种聊天、交友方式的流行而使得那些利用感情获取信任的骗子有了可乘之机。许多在生活中常见的诈骗行为也通过网络这个新途径以更隐蔽的方式施展开来。在这里，我不想给大家讲述那些通过网络交友拐卖妇女、谋财害命的大案，只想通过一个很小的例子引起你的注意，使你能在网上交友的过程中保持一份应有的警惕。

今年6月，广州一个网名为“晨曦”的美发学院学生，以自己马上要出国留学为借口邀请网名为“自由女孩”的崔某相见，“自由女孩”欣然同意并同自己的男友准时赴约。见面后，由于3人在网上已聊过很久并且曾谈得很投机，因此彼此间并不感到陌生，找了一间网吧闲聊了起来。在聊天过程中，“晨曦”的寻呼机多次响起，并不停地向“自由女孩”的男友借用手机复机，解释说自己因为要出国已卖掉了手机。而后3人又去大排档宵夜，这时“晨曦”的寻呼机再次响起，他拿着手机慢慢地远离了他们吃饭的地方……

案件虽小，但这样的事在我们的身边却越来越多，生活中的骗子想要达到目标还需要大量的伪装，而网上的骗子利用网络本身的虚幻就可以将自己保护得很好。我们必须清楚地认识到，在网上我们很难看清一个人的真面目。我这样说并不是希望大家放弃信任，而是希望大家选择那些有根据、有理由的信任，盲目地追求网络中的现实与真诚，只会使你成为骗子的目标。

对于整个世界而言，网络的发展并不单单只是技术的提高，而是需要每一个上网的人去维护去促进的。由电子商务的发展我们就可看出阻碍其发展的真正原因并非技术的落后，而是人们对网络信誉及盗刷现象的疑虑。技术的提高是基础的建设，法律的完善是安全的保证，而每个人在网上的正直则是引导网络朝着正规方向发展的动力。网络的发展需要一块干净的空间，我们应共同努力，创造一片纯洁的净土。最后，我要提醒那些打算破坏这片净土的人们——天网恢恢，疏而不漏，即使你如亚伯拉罕·阿卜杜拉般的心思缜密、技术高超，最终也难逃法律的制裁！

编辑导语

上两期实用软件栏目由晶合实验室分别向大家介绍了Windows XP与Office XP，再加上大众软件第100期的教育软件专题，从反馈来看可以说这几篇重头文章受到了读者的广泛欢迎，唯一的副作用是迫于页码压力砍去了当期的固定子栏目，且使实用软件的稿件积压不少，好在现在恢复正常，读者又可以见到自己喜爱的栏目文章了。

6月28-30日，中国国际软件博览会在北京国际展览中心举行，并同时进行了首届全国“软件日”活动，其中以主题演讲、政策法规咨询、技术论坛、应用专场、人才专区等一系列形式和辅助方式，对行业发展的热点方向、技术和产品的发展趋势，以及大众关注的政策问题等进行探讨。笔者由于是当期杂志责编，不能仔细在研讨会和展会上“巡视”，但也尽可能地浏览了整个展会盛况。

其中参展厂商来自全国各地，多以软件园及行业协会为组合参展，如西安软件园、安徽软件行业协会、华中软件园、包头软件园、长沙软件园、珠海软件园及黑龙江软件行业协会等。在展厅外的几条宣传横幅上，一条硕大的横幅吸引了我的目光，那就是沈阳东软软件股份有限公司已通过国际CMM三级认证。看了此条消息，我不知应该高兴还是悲哀，印度已经有多家通过国际CMM五级认证的软件公司，而我国通过其三级认证的才只此一家。

李红警

lgc@popsoft.com.cn

另类的多系统共存

北京　郭涛

随着各类操作系统的不断发展与完善，众多用户希望在硬盘中配置多套操作系统用来满足工作、娱乐、学习等不同需求。Windows 2000作为现在最成熟的操作系统之一，已经被大多数用户所认可，但是它对大型游戏软件的支持不佳，因而Windows 98则成为使用者普遍采用的游戏娱乐平台，当然Windows Me和各种版本的Linux系统也被许多用户所接纳。

传统方式——我们要在硬盘中建立不同的分区，然后安装不同的操作系统，最后还要用一些系统引导软件才能够得以实现。但是此种方法也存在着最让人懊恼的问题，就是我们在为处理一些很小的工作而更换另一种操作系统的时候必须通过重新启动的过程，浪费了许多宝贵的时间。

软件方式——这就是今天我要介绍给大家的通过软件实现的多系统共存方式，这种方法可以让我们通过软件模拟的方式，在一种操作系统中直接运行另一种或几种其它的操作系统而不需要重新启动计算机。它允许你将硬盘和内存的一部分拿出来，虚拟成你需要的一台或多台机器，这些“新”机器各自拥有自己独立的CMOS、硬盘和操作系统，你可以像使用普通机器一样对它们进行分区、格式化、安装系统和应用软件等操作，而对你的母机不会产生任何影响。换言之我们可以在Windows 2000下面调出Windows 98来玩玩游戏，怎么样，说到这里大家都动心了吧。

测试环境

CPU：AMD 雷鸟900

主板：ABit K7TA

内村：HY133　256MB

硬盘：星钻40GB

光驱：Acer 50× & HP 9100CD－RW

显卡：丽台S325 TNT2M64　32MB

以上是本次软件测试中所涉及到的一些系统硬件，供读者参考。

Virtual PC

版本：4.0

性质：免费（30天免费使用）

平台：Windows 9x／NT／2000

网址：http://preview.connectix.com/

Virtual PC是今天要介绍的第一款软件（英文名称Connectix Virtual PC），在它的网站上我们可以下载到基于PC机和Mac机的不同版本的Virtual PC，这使更多的电脑用户可以享受到软件为我们带来的便利。

软件使用

在安装软件后，我们可以获得30天的免费使用时间。第一次运行时软件会推荐我们使用其自带的向导功能，从而方便地建立我们的第一台模拟机。

设置篇

1.我们将看到向导窗口的概述（如图1），里面大体告诉使用者接下来将要对内存、硬盘等设备进行虚拟；



图 1

2.点击“Next”出现下一个窗口（如图2），我们要在“New PC name”的输入框中为所要建立的模拟机建立一个名字；

3.软件将提示我们如何对这台计算机进行配置，由于是第一次使用，我们推荐选择“Guide me”（如图3）；

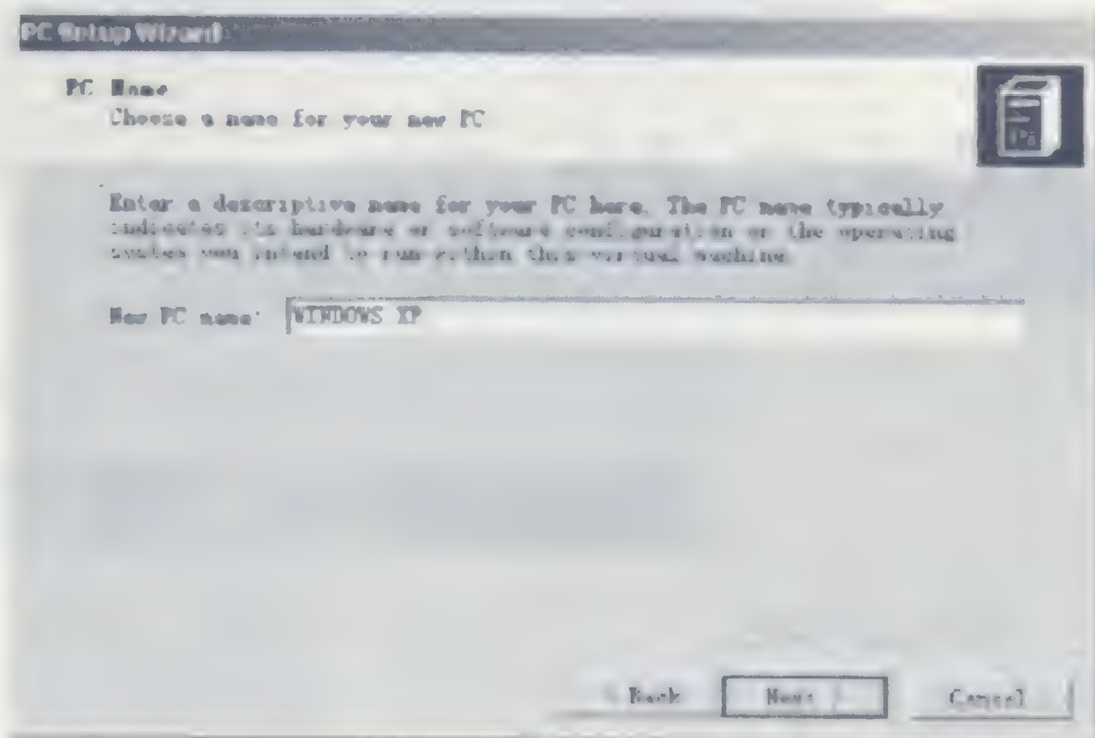


图 2

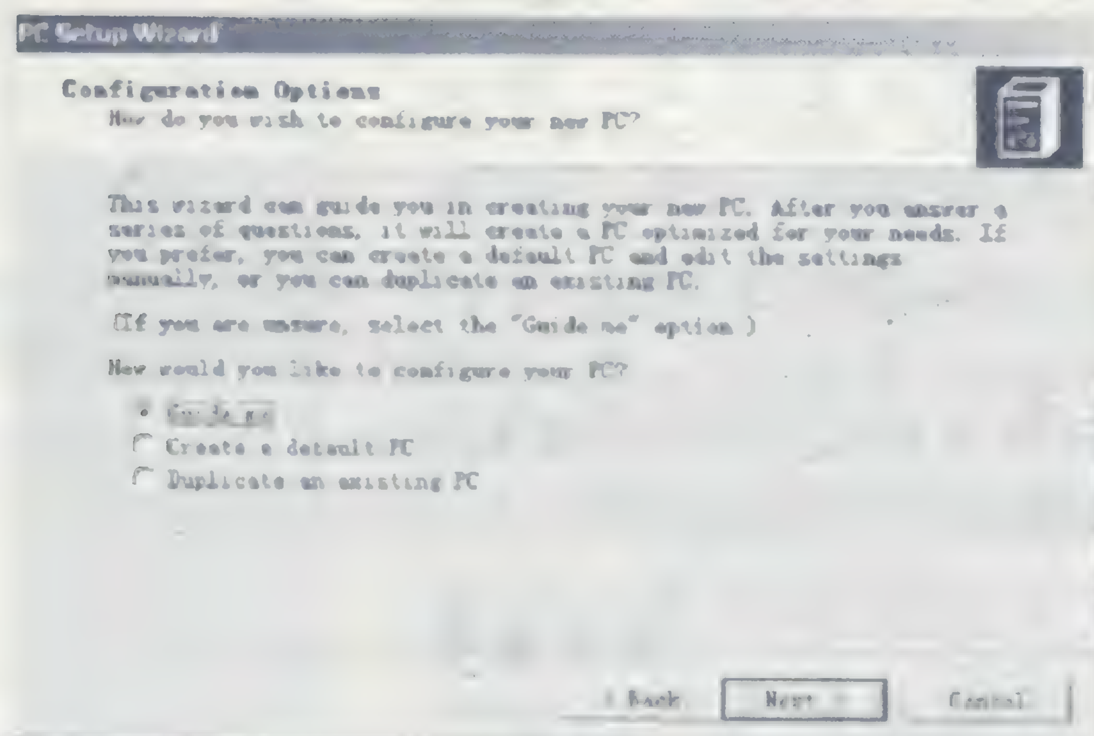


图 3

4.我们将要确定在这台新的模拟计算机上安装什么样的操作系统，通过下拉菜单可以选择DOS、Windows 3.1/95/98/NT/2000/Me/XP、Linux或其它操作系统（如图4）；



图 4

5.软件询问使用者是否对当前建立的这台计算机内存进行分配，这里建议选择“NO”（如图5）；

6.这一步软件要为虚拟计算机建立一个硬盘镜像文件，换言之我们安装的新系统和新系统中的软件都会合并到这一个文件当中，由于是第一次使用我们要选择“Create a new hard disk image”（如图6）；

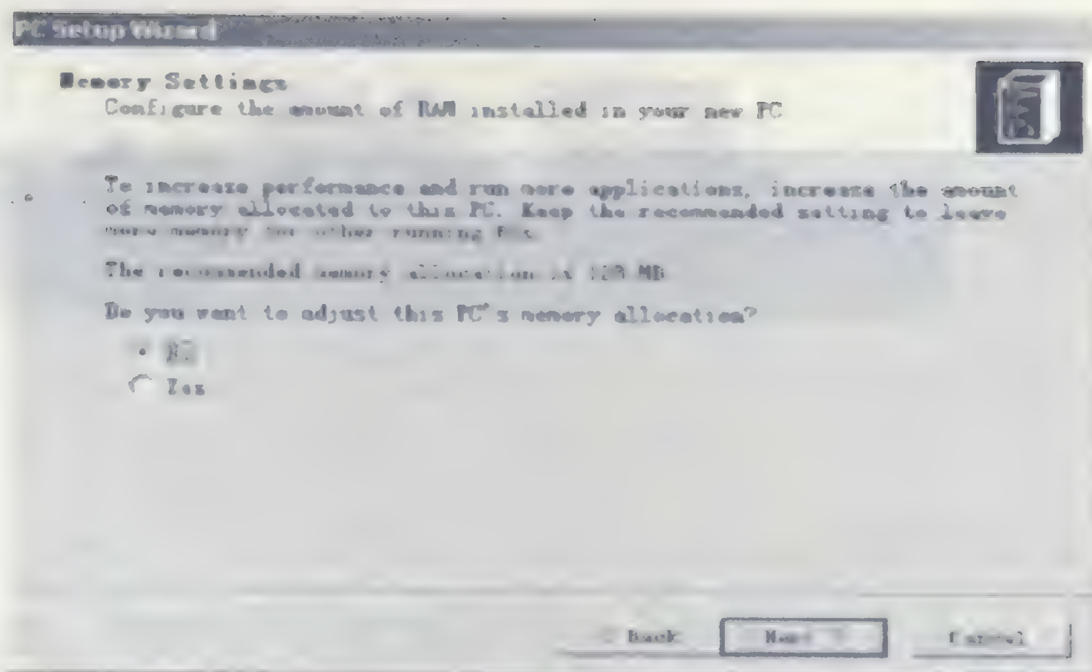


图 5

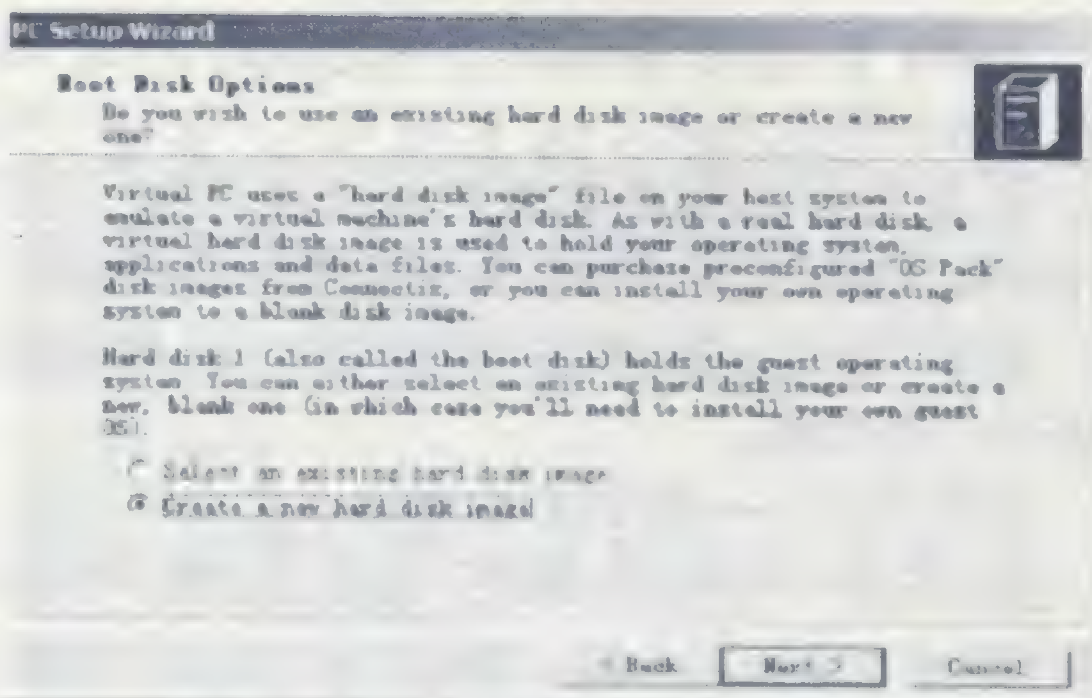


图 6

7.下面将要确定镜像文件的路径，软件默认为在我的文档下面，文件名则是我们先前定义的“New PC name”，后缀名为“VHD”（如图7）；

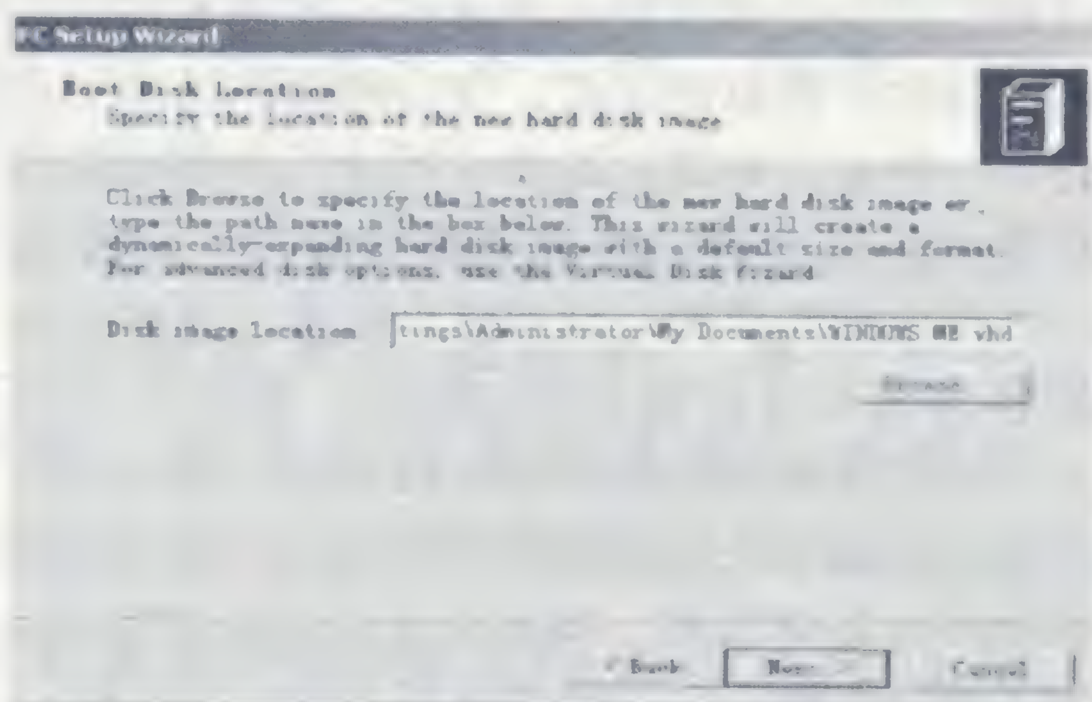


图 7

8.软件到此设置完毕，并在窗口中显示最终配置的方案（如图8）。

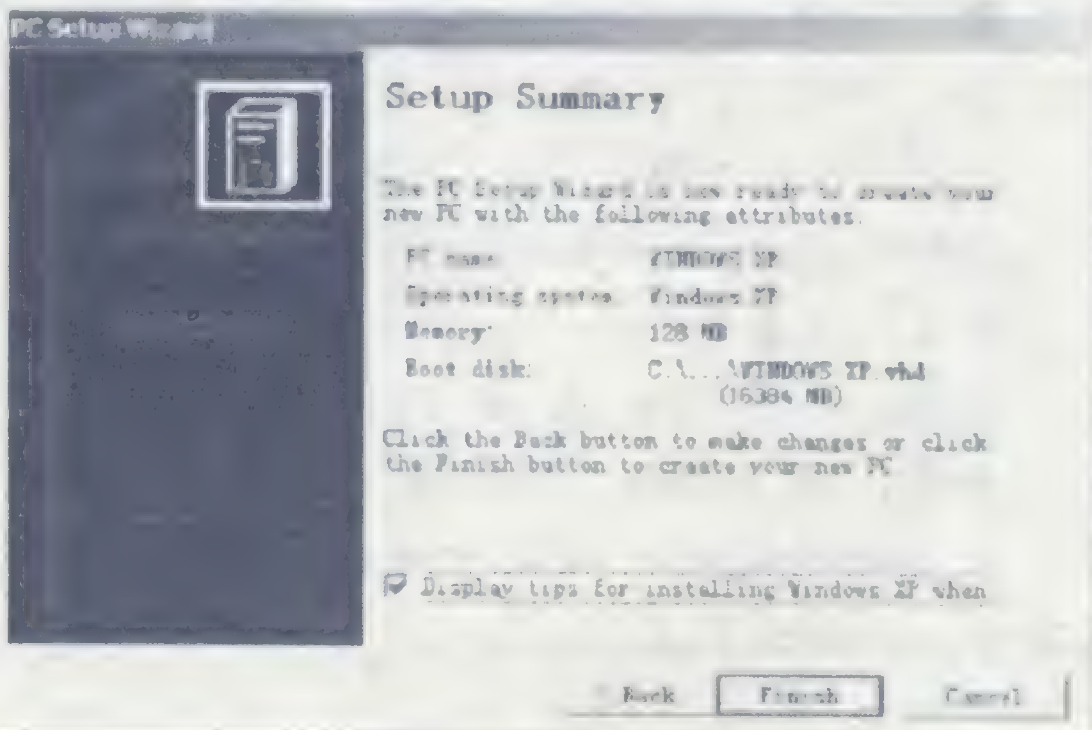


图 8

安装篇

在进行了上述的设置后，我们将会在软件的窗口中发现多出了相应的项目（如图9），在软件界面的右侧有4个按钮，分别为“New PC”、“Setting”、“Delete”、“Start Up”。



图 9

New PC——用来建立新的操作系统，其过程如同上文中的1～8；

Setting——可以进一步对模拟计算机进行设置或修改（如图10），在这里面我们能够添加更多的虚拟硬盘，对机器的软驱光驱进行屏蔽，设置COM、LPT接口以及网络环境等等；

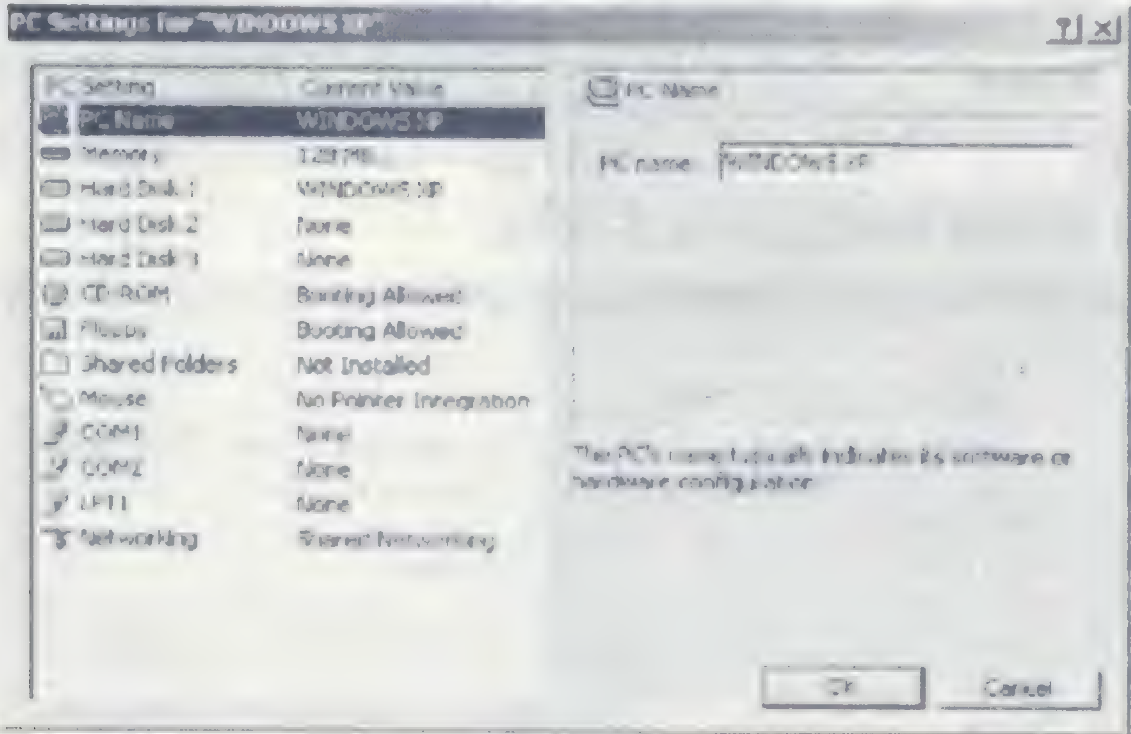


图 10

Delete——用来删除模拟计算机；

Start Up——运行模拟计算机。

现在的任务就是要安装新的操作系统，我们先要选取建立好的模拟计算机，然后点击“Start Up”按钮，计算机就会弹出新窗口。在新窗口中会显示“Invaild system disk”，这时我们要插入一张Windows 98的启动盘，是计算机在虚拟的窗口中实现启动过程（如图11）；软盘启动的时候要记得挂上光驱，这样才可以通过光驱安装操作系统（如图12）；软件默认为C一个硬盘，D则是临时虚拟的软驱，E就是光驱了；剩余的安装过程与我们平时的操作毫无分别，此处不在赘述，但是要提醒读者的是，由于采用了虚拟的方式进行安装，所以花费的时间一般是常规安装的两倍左右。



图 11

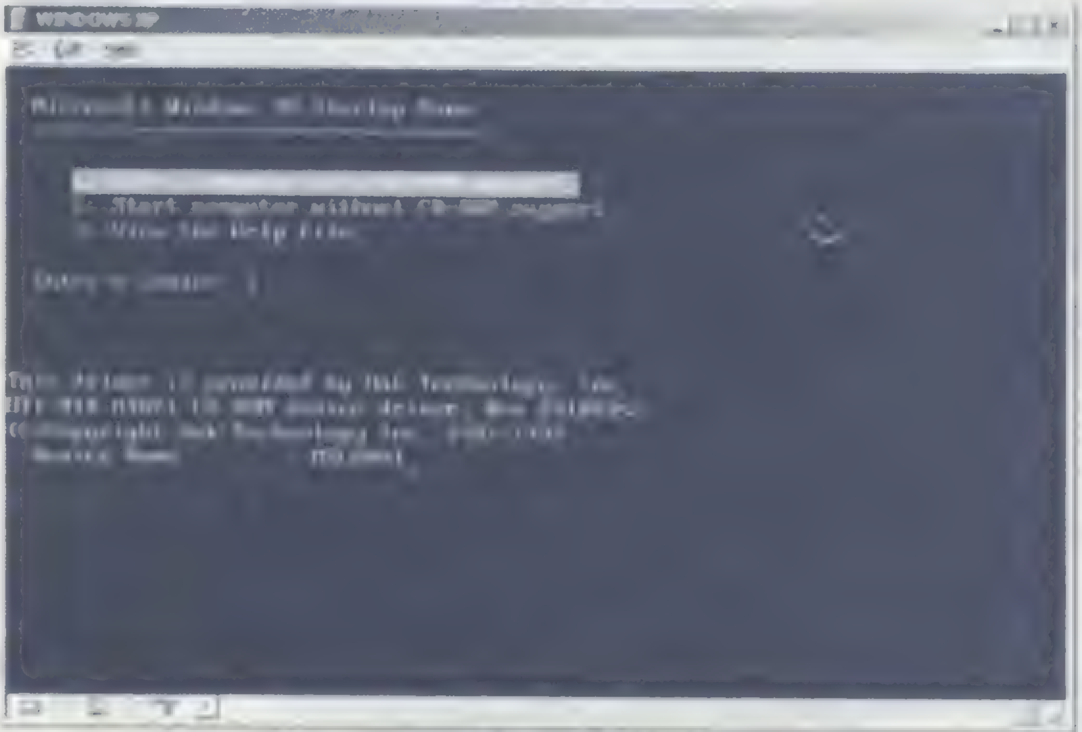


图 12

运行篇

安装完毕，选择好要使用的模拟机，点击“Start Up”就可以启动了。如图13、图14就是模拟计算机启



图 13


图 14

动与运行的画面，使用的方法和我们平时的操作没有两样，但是在运行速度上稍显得慢了一些。

使用印象

Virtual PC在系统模拟方面可以说是首屈一指，它支持了DOS、Windows 3.1/95/98/NT/2000/Me/XP、Linux这些从老到新的所有操作系统。

在测试的过程中，笔者在模拟的Windows 98环境下安装运行了FIFA 2001这款足球游戏，但是软件没有能够正确认出丽台显示卡，因而也只能用软件加速的方式进行游戏，但是效果还是可以接受的。

总体上讲，模拟计算机在使用当中没有出现任何兼容性的问题，Connectix Virtual PC绝对是一款值得一用的优秀软件。

VMware Workstation
版本：2.0.4
性质：免费（30天免费使用）
平台：Windows NT / 2000 / Linux
网址：http://www.vmware.com/

VMware公司获得专利的Virtual Platform特殊软件层（Software layer），让同一台PC就好像多出一个荧幕，使用者可以随时切换OS，一下使用Windows，一下又改用Linux！VMware和其它OS模拟器不一样，VMware直接在处理器上面跑，所以能发挥最大的效能。

软件使用

软件在安装完成后并不能够直接运行，我们需要到VMware公司的网站注册（http://www.vmware.com/vmwarestore/newstore/eval_register.jsp），才会收到一封含有附件的E-mail，直接运行E-mail中的文件便可以成为其用户，从而获得30天的使用期限。

安装篇

在安装的过程中软件对系统有一定的要求，就是其母系统必须为Windows NT/2000或者Linux；在硬件的支持方面，内存容量必须大于96MB，否则在软件运行的过程中会出现错误。

设置篇

开启软件，会弹出窗口让用户选择（如图15），作为第一次使用该软件的用户应该选择“Run the Configuration Editor”项，点击“OK”按钮进入软件的设置窗口。

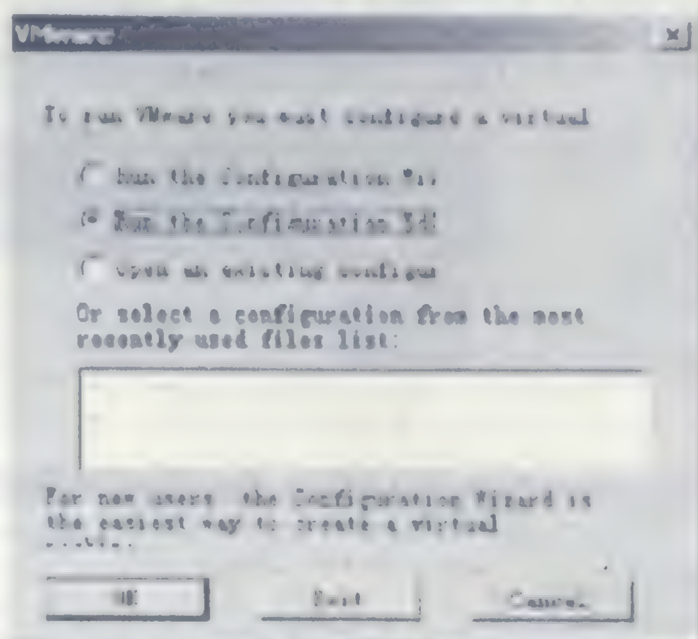


图 15

1. 建立虚拟硬盘（如图16）：先在左边面板中选“IDE Drives→IDE 0:0”，然后在右边面板中按“Add”，其“Type”为“Virtual Disk”；“Mode”为“Persistent”；再通过“Browse”修改“Name”，为虚拟硬盘指定一个所在路径和后缀为“dsk”的文件名；最后按“Create”（建立）指定虚拟硬盘的大小为多少兆。

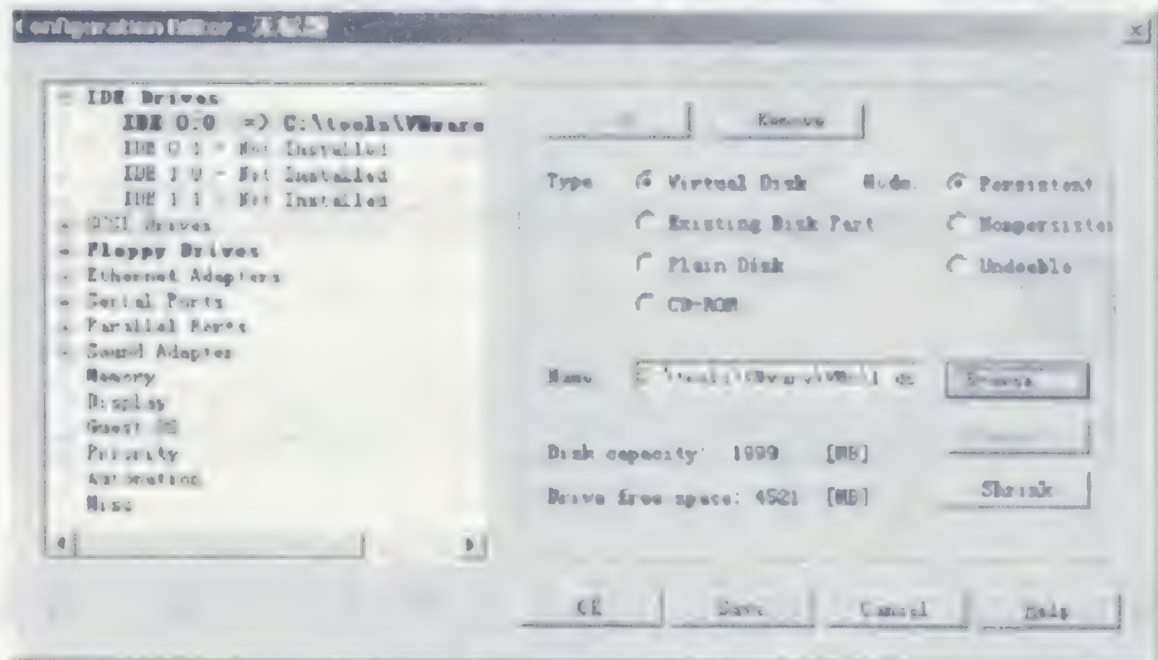


图 16

2. 建立虚拟光驱（如图17）：先在左边面板中选“IDE Drives→IDE 1:0”，然后在右边面板中按“Add”，“Type”为“CD-ROM”；“Start Connect”（开始连接）保持选中；最后将“Name”选为“Auto detect”。

（SCSI设备的创建方法和上述的1和2步骤是

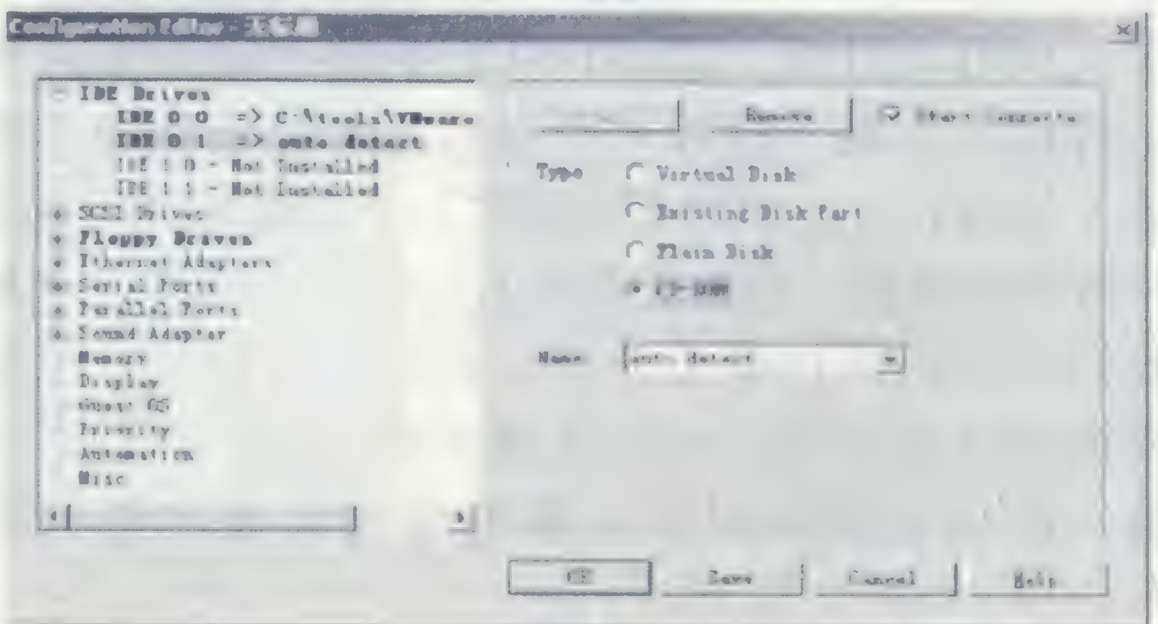


图 17

一样的，由于笔者没有相关的配件所以不作介绍）

3. 建立虚拟软驱（如图18）：先在左边面板中选“Floppy Drives→Floppy 0”，然后在右边面板中按“Add”，确保“Type”为“Device”；“Start Connect”保持选中；最后将“Name”选为“A:”。

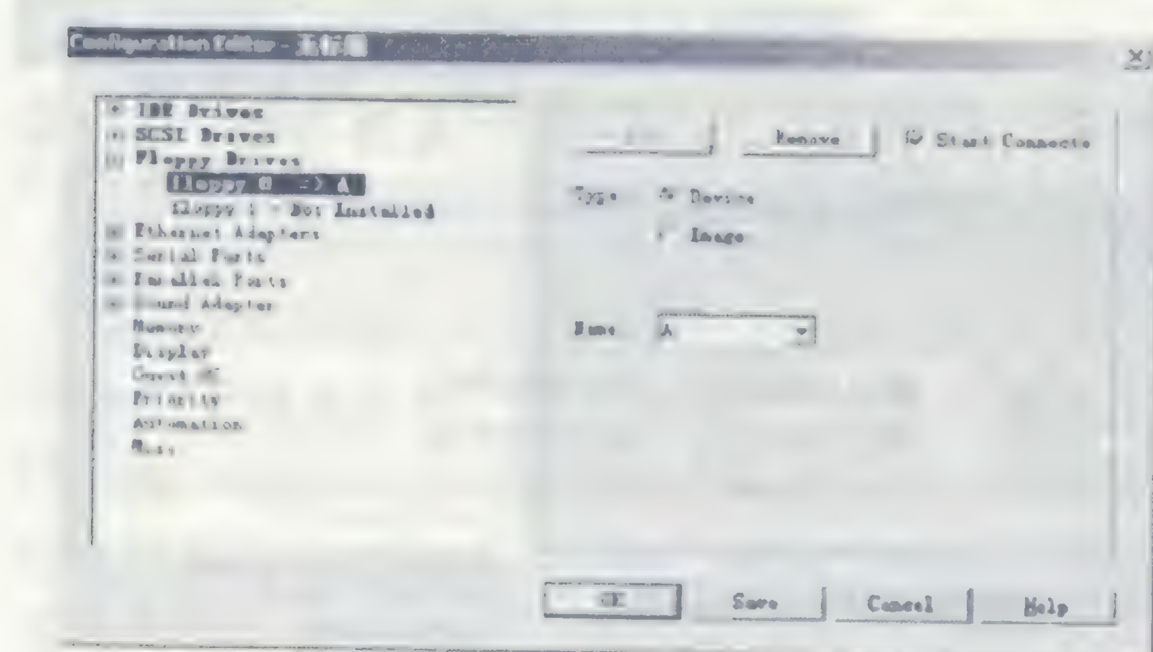


图 18

4. 修改虚拟内存容量（如图19）：先在左边面板中选“Memory”，然后在右边面板中按滑条来改变为此虚拟系统分配的内存的大小。

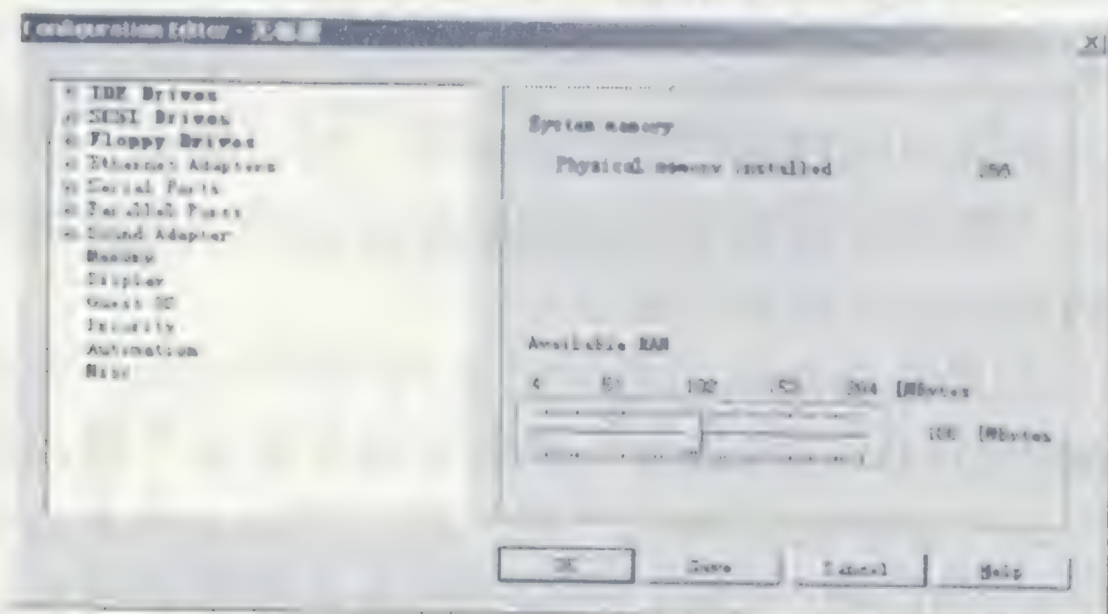


图 19

5. 建立所要安装的操作系统（如图20）：先在左边面板中选“Guest OS”，然后在右边面板中选择你的虚拟系统将使用的操作系统即可。

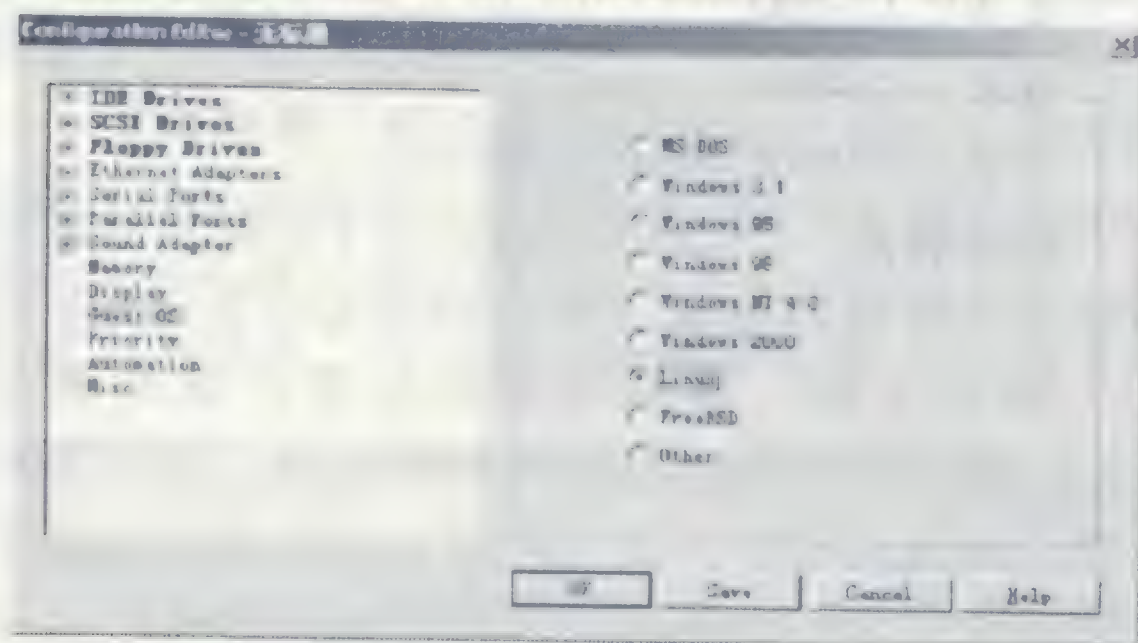


图 20

6. 其它设置：在完成了上述应有设备的设置后，我们还可以对机器的串口、并口、网卡、声卡、显卡等硬件设备进行配置。

安装篇

安装的过程与Virtual PC的方法是一样的，在软件的窗口中我们会看到模拟计算机重新启动（如图21），并能正确地检测出当前计算机的CPU主频，这时只要准备好我们要装的操作系统光盘就万事大吉了。



图 21

运行篇

软件模拟的效果也很出色，点击工具栏中的“Power on”就可以打开虚拟机，在实际的虚拟操作中鼠标会锁定在虚拟系统的窗口当中，我们只要按下“Ctrl+Alt+Esc”就可以回到原先的桌面中；软件的界面非常美观（如图22），使用者可以通过工具栏中的全屏按钮获得更真实的视觉效果。



图 22

使用印象

VMware可以模拟的系统有DOS、Windows 3.1/95/98/NT/2000、Linux、FreeBSD，但是对现在比较新的Windows XP操作系统软件并没有明确地指出是否支持；不过其优势在于VMware这款软件有Windows和Linux两个版本，这样可以获得更多的用户支持。

写在最后

通过软件实现多系统共存，在现在还是一个比较新的解决方式，但是说到其具体的性能，由于完全模拟的原因，还是相对打了些折扣。对于需要速度和确实经常运用多系统进行工作、研究的人员笔者还是推荐真正意义上的传统多系统共存；而作为软件爱好者，这么优秀的软件是不容错过的。

E-mail地址搜索工具谁更强

山东 黄家贞 郭兆玲

美国方面的调查结果表明：每天上网的用户80%是为了使用电子邮件。中小型企业网站的访问比例由下面几种情况构成：10-15%是由于看到该企业的印刷资料及名片上的网址而去访问该网站；20-30%是通过搜索引擎找到该企业并点击进入访问；50-60%是收到电子邮件被其内容所吸引去访问该网站的。可见电子邮件对于互联网用户及中小型企业网站访问流量是极其重要的！通过电子邮件进行网络营销是互联网络对商业最直接的贡献，但如何收集邮件地址，建立自己的邮件列表，就必然需要有对硬盘（或光碟）上的指定文件、目录（或整个盘片）和邮件服务器上的邮件地址进行搜索和提取的工具。

E-mail地址搜索工具有3种类型：第一种是只能对本地盘（如硬盘和光盘等）上的E-mail地址进行搜集。如下面介绍的邮址搜索通和科蓝邮件地址搜寻工具；第二种是只能对邮件服务器进行搜索的工具，如欧阳邮件地址搜索星和伊妹捕神；第三种是既能对本地盘进行搜索，又能对邮件服务器进行搜索的工具，如邮件逮捕，它们各有特点又相互联系。例如你可以上网去浏览多个网站，IE会自动将一些网页保存到硬盘上，然后你就可以使用只对本地盘进行搜索的工具搜集E-mail。下面将一一向你介绍这几款E-mail地址搜集工具。

欧阳邮址搜索通

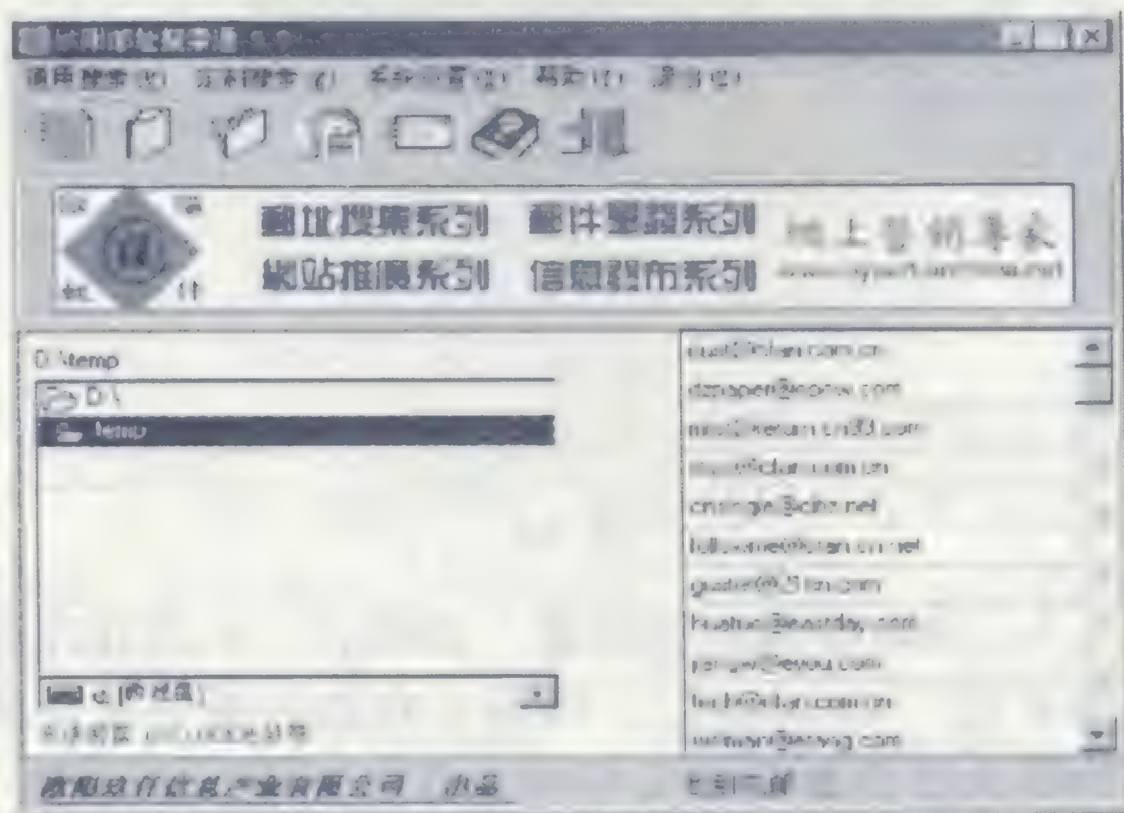
大小：442kB

性质：共享，不注册只能使用10次，且搜索结果不能保存成文件。

下载：http://www.oy9000.onchina.net/

软件特点：它能快速搜索像计算机报、网络世界报刊杂志的配套光盘（光盘中有大量厂商邮件地址）中的E-mail，也能搜索Outlook和Foxmail等客户端邮件收发软件中的地址，并能将邮件地址转为文本列表。搜索通对搜索到的电邮会根据你预定设置自动判断和删除无效邮件地址，将大写字母转换为小写，对重复的地址进行过滤。

软件使用：“邮址搜索通”是绿色软件，将下载到的压缩包解到任一目录中就可使用，它的使用简单，以搜索Outlook中的地址簿为例：选中菜



单条上的“定制搜索”中的“Outlook地址薄”项，在弹出的界面中选定地址薄，按“确定”按钮后，“邮址搜索通”就开始工作了，等一会地址薄中的地址就全搜索出来了。

如果你要搜索硬盘(如D盘)中的E-mail，先在右侧的窗口中选定D盘，然后再选主菜单“通用搜索”中“多层目录搜索”项。指定后缀文件名后它就开始工作了，不久，你所要的邮件地址就会显示在你的面前。

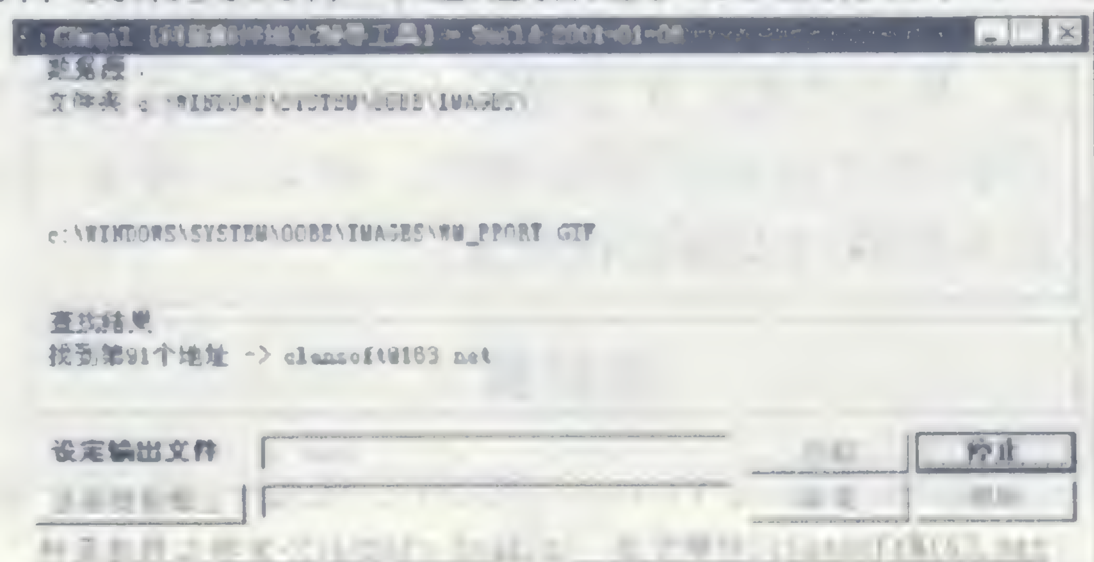
CKmail-科蓝邮件地址搜寻工具

大小：1278kB

性质：共享

下载：http://clansoft.yeah.net/

软件特点：CKmail可以对整个逻辑驱动器下的所有文件进行搜索（包括浏览器CACHE目录、隐含文件、甚至于回收站里的被删除文件），找出其中包含的电子邮件地址，把结果写入用户指定的文件。还可以指定某个目录、某个文件或某类文件（通过指定扩展名集合）；可中



止正在执行的搜寻且结果不会丢失，搜寻速度快；可以限定被搜索文件的最大长度，避免在巨大文件上空耗时间；可进行地址筛选，可以按字段设置不同筛选方式；可以限定是否递归查找子目录；多文件输出，可以指定每个输出文件包含的邮件地址个数。

软件使用：该软件运行后界面如图，程序默认输入文件为C:\Mail.txt，数据源点为硬盘C（当然你可修改为其它盘符或目录，方法是点击"选择数据源点"按钮，根据提示选定即可）。如果你想对硬盘C进行搜索的话，点击"开始"按钮，等一会E-mail就全部搜索出来了。如果你想让软件更具有智能性，点击"选项"按钮，对查找文件类型、文件长度、每个输出文件包含多少个E-mail、是否查找子目录、查找E-mail用户名的长度等选项进行设置。

文件扩展名的设置说明，例如：使用"box txt eml"扩展名集合可以找出所有 *.box、*.txt和*.eml文件中的电子邮件地址。你甚至可以用它找出exe、dll文件中的E-mail地址。

欧阳邮件地址搜索星

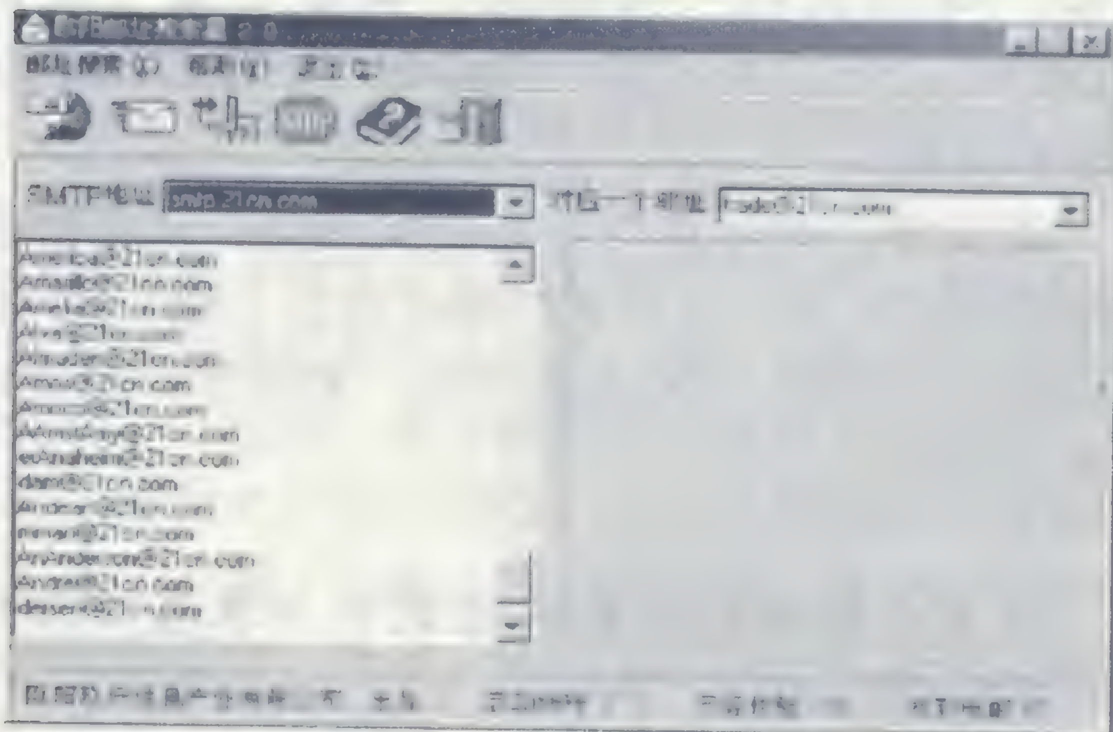
大小：561kB

性质：共享，不注册只能使用5次

下载：http://www.oy9000.onchina.net/

软件特点：它能从指定的邮件服务器，通过常见用户名词典和穷举的方法校验，并将搜索到的邮件地址保存为一个文本文件列表，便于采用群发软件发送信息。软件采用多线程技术，速度极快，可以中断当前搜索并保存搜索进程，以便下次继续搜索。

软件使用：邮址搜索星是绿色软件，将下载到的压缩包解到任一目录中就可使用，整个软件由两个文件构成：oymailsearch.exe和帮助文件。它的使用很简单，你只需在软件上方的"SMTP地址"框中选择或输入邮件服务器主机地址（如：stm.21cn.com），并输入一个对应的正确有效的邮件地址（如果你没有使用该服务器的邮箱，不妨申请一个，反正是免费的），就可以开始搜索了。你可以选择"字典搜索"也可以选择"穷举搜索"，"邮件字典搜索"是按程序提供的字典来搜索的，搜索的邮件地址要少一些，而"穷举搜索"是按字母的顺序进行穷举，这样搜索的邮件多，但是穷举法耗时较长，该软件只搜索四位以内邮件地址。当然，在搜索过程中你也可以中断当前搜索，并保存搜索进程，以便下次继续搜索。搜索后生成的电子邮件地址文件为address.txt，它保存在当前程序目录路径下。



伊妹捕神

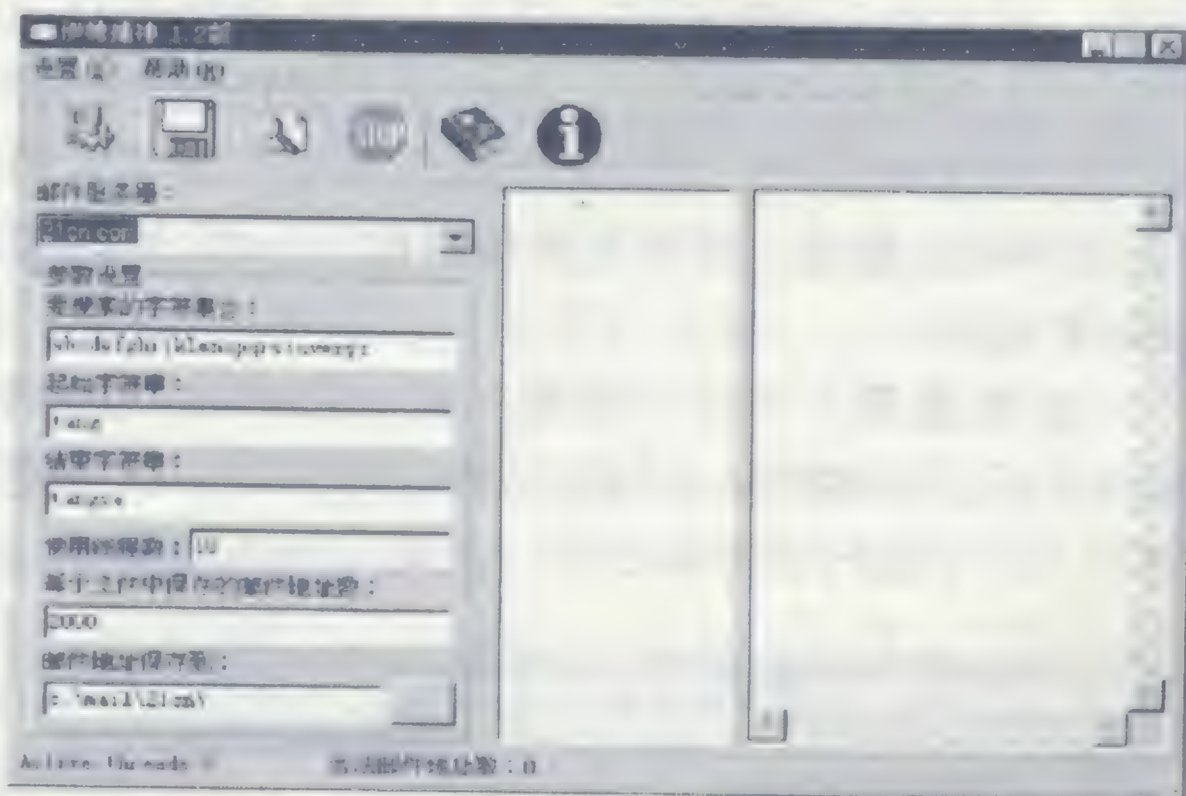
大小：399kB

性质：共享，未注册版每次只能保存100个邮件地址

下载：http://www.ftpeasy.com/

软件特点：能从指定服务器上搜索E-mail地址；自动判断并适应邮件服务器类型；使用任意多个线程同时搜索，速度快且稳定。

软件使用：软件安装完成后运行，界面如图。首先，如果你想搜索name@mail.com上的用户，点击左上角像齿轮样的按钮进入"搜索参数设置"画面，然后如下填写："邮件服务器"：mail.com；"要搜索的字符集合"：任意合法的字符集合，如0、1、……9、a、b、……z等，要从小到大排列好顺序。为了提高效率，可以不要数字，只要26个字母；"搜索起始字符串"：任意如a、aaa、bcd等，但是由于有些服务器对用户名的长度有限制，比如要求必须是3个字母以上，那么你就应该填入aaa；"搜索结束字符串"：任意如zzzzz、xyzpqow等，注意要大于起始字符串；



“邮件地址保存到”：可以填或选择目录；“每个文件中保存的邮件数”：任意，不过不要太大，以2000-10000为宜；“使用的线程数”：视你的主机速度和网络速度而定，如果你的主机很慢，又把线程数定得过多反而会降低搜索速度；“DNS域名解析服务器地址”：可以用默认的，如果默认的不能连接上，请点击右边的按钮选择一个地址。最后别忘了点击“增加”按钮将刚才设置的信息存储起来。完成这些后，你就可以开始搜索了。从程序主界面中选择mail.com，然后点像放大镜的按钮开始搜索即可。搜索得到的合法邮件地址会出现在中间的列表框中。

邮件逮捕

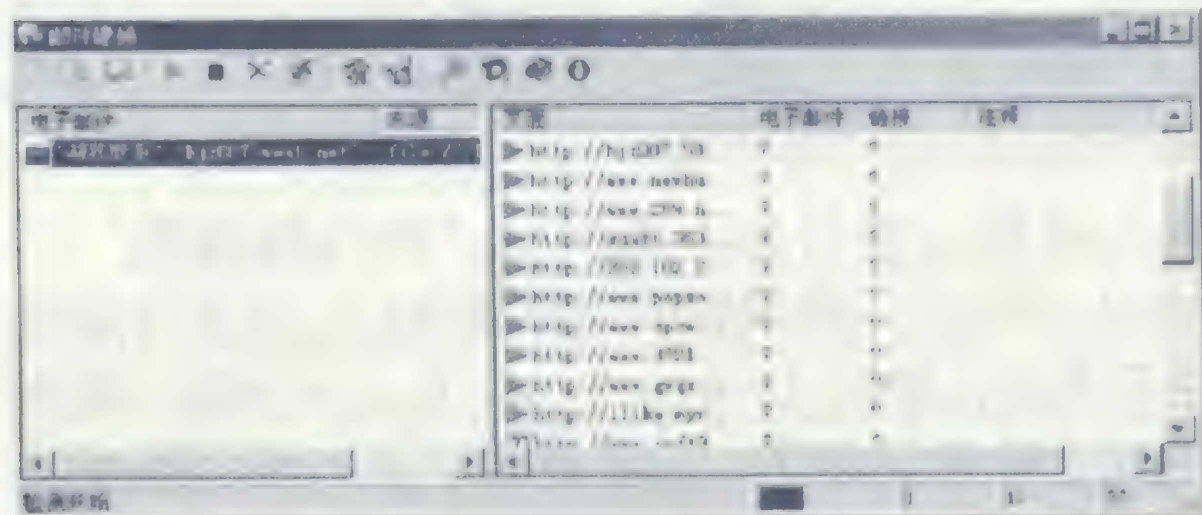
大小：325kB

性质：共享，未注册版只能搜索但不能保存邮件地址

下载：http://E-mailscan.126.com/

软件特点：“邮件逮捕”软件是一个功能强大的多线程E-mail地址收集工具，它不仅可以从普通网站上收集E-mail地址，还可以从本地硬盘中的某个html文件开始，顺着超链接一直往下搜索；还可以从各大搜索引擎（如Yahoo，Excite等）中按照某个特定关键词搜索E-mail地址；可以设定扫瞄的深度或忽略的条件等；支持多工载入网页，也支持Proxy，并可透过命令列参数全自动执行；占用系统资源极小；允许用户自行设定搜寻范围。用这种方法，用户可以收集大量符合要求的行业E-mail地址，而不是把所有的E-mail地址统统收集起来。

软件使用：“邮件逮捕”是绿色软件，你只需将从网上下载的压缩包解压到任意目录中就可使用了，软件运行后界面如图。主窗口分为两部分：



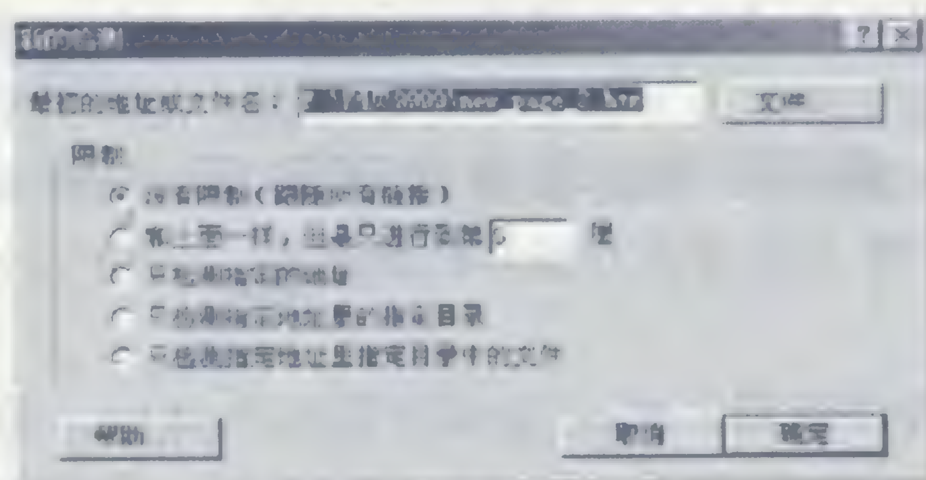
工作列表和E-mail地址列表，你可以自行改变这两部分的大小。左边E-mail地址列表中所显示的是该软件所收集到的E-mail地址；右边工作列表中显示的是该软件的工作进程和所搜索的网页信息。你可以用上边工具栏内的各个功能键控制软件的运行，下边状态栏内显示软件的运行情况。它有两种工作方式：

1. 新建一项搜索工作

通过工具栏上的第一个按钮可以创建一项新的搜索工作。点击第一个按钮后弹出新窗口，在“最初的网页地址或文件名”处输入网页地址或文件名。如：http://www.sina.com.cn/ 。要注意的是，网页地址必须包括前缀http:// 。你也可以单击“文件……”按钮从你电脑硬盘中选取某一个文件，这样，该软件就会从你所指定的那个文件开始一直往下搜索。看到下面的选项了吗？你还可以定制搜索“限制”，如“没有限制”、“只搜索到第5层”、“只搜索指定地址”等。在这里，你可以设定网页搜索的层数，一般说来，所搜索的层数应该在1-3层之间。层数太多的话，虽然所收集的地址数多，但是很费时间。你也可以设定该软件只搜索你所指定的网站，而不顺着网页的超链接往下搜索，这样所收集出来的地址就很有限。

2. 根据关键字搜索

通过工具栏内的第二个按钮就可以启动“根据关键字搜索”的搜索方式。用户先在“搜索短语”后面填入所要搜索的关键字。这跟一般的搜索引擎一样，用户可以使用“+”或“-”来进一步地限定范围。“使用规定的搜索结果的数量”后面



填上你希望以此关键字所收集的E-mail地址数。接下来，你可以选择一个搜索引擎。对于中国用户来说，可以选择“常用的”搜索引擎下面的AltaVista、Yahoo以及“通俗的”下面的Google等搜索引擎。

怎么样，有什么信息需要发送吗？还在愁没有邮箱列表？那还等什么！现在就去下载E-mail地址搜索工具吧！有它们的帮助，相信你一定会马到成功的。

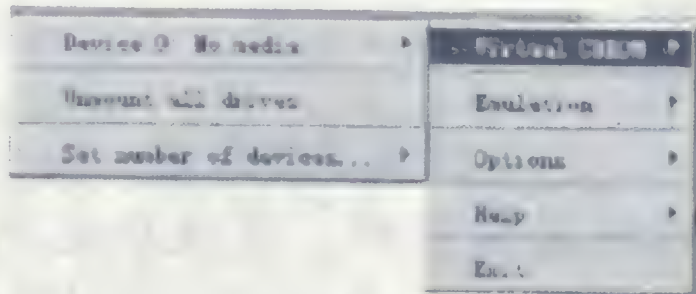
本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第8期/BBX/下。



DAEMON Tools

版本：2.74
大小：205kB
平台：Windows 98/NT/2000
网址：http://www.daemon-tools.com/
下载：http://www.daemon-tools.net/files/daemon274.zip

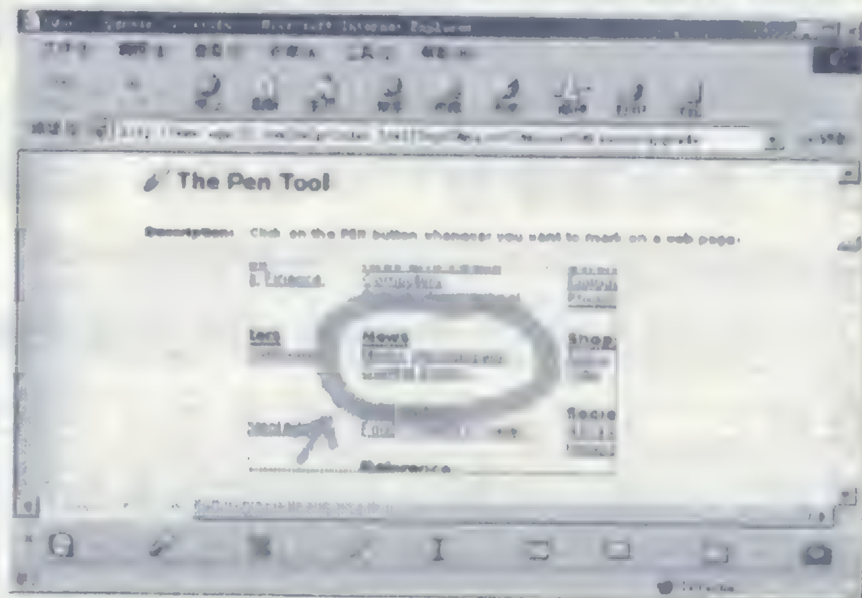
虚拟光驱软件中最出色的软件之一，支持PS、加密光盘，装完不需启动即可用。DAEMON Tools是一个先进的模拟备份并且合并保护盘的软件，可以备份SafeDisc保护的软件，可以打开CUE、ISO、CCD、BWT等这些虚拟光驱的镜像文件。它是我用过的最小巧、简单、实用的一款虚拟光驱软件。随着网络速度的不断提升，网上出现了大量以刻录镜像的形式提供的资源，如大家常见的ISO、BIN等，它们是由DiscDump、Blindwrite、CloneCD、Fireburner或CDRWin这些刻录软件生成的。过去我们只能通过刻录机刻盘才能看到镜像文件里的内容，后来出现的IsoBuster可以让我们看到并把其中的内容读取出来。不过通常情况下光盘版的游戏、软件直接拷到硬盘上大多也是不能用的，有相当一部分还需要光盘的支持，这时我们就需要把光盘刻出来再去使用。那么没有刻录机或者不方便刻盘的朋友只能对着那些镜像文件发呆了。DAEMON Tools的出现帮了我们一个大忙，它本身是个针对镜像文件的光驱虚拟软件，安装完后你就可以发现机器里多了个光驱，然后你只要对镜像文件进行定位，那个虚拟光驱里就有光盘了！只要你的镜像文件没有问题，不论是数据还是音轨统统都有了，接下来你就放心使用吧！这个软件不但替你节省光驱、光盘，还能让没刻录机的朋友也享受到最新的网络资源。目前该软件能读取的镜像文件包括.CUE（CDRWin/DiscDump/Blindread生成的.BIN镜像）、.ISO（CDRWin或CDWizard生成的镜像）、.CCD（CloneCD生成的.IMG镜像）和.BWT（Blindwrite生成的镜像）。



E-Quill

版本：3.0
大小：824kB
平台：Windows 95/98/NT/2000
网址：http://www.equill.com
下载：http://www.equill.com/product/get/EQInstall.exe

记得上学时我最喜欢在课本上写写划划，后来有了荧光笔就更乐了，大笔一划，重点一目了然。可是如今在网上看文章就没这么方便了，浏览器里页面只能看不能写。E-Quill帮我解决了这个问题，这个软件除了能够加亮字句、添加注解外，还可以像在Word里一样，给字体加粗、变斜体、加下划线、加删除线等，使得IE变成了名副其实的编辑器。不过要使用这些功能，你必须安装最新版的IE。Equill还给你提供了4种颜色、4种尺寸的彩笔，你可以在网页上任意圈点涂抹。如果对于修改的结果不满意，还可以点击Erase菜单选择撤消或者直接擦除。Equill对圈点结果的保留很有特色：下次你访问同一个页面时，圈点结果又会自动显示出来。要把你的大作保存到服务器上与他人分享，只需去http://www.e-quill.com申请一个免费帐户（只要填写E-mail地址与密码即可）。Equill还使得IE变成了一个强大的抓图工具：点击Capture菜单，选择Capture Window可以抓取屏幕上任何一个窗口；选择Capture Region，可以抓取你用鼠标划出的矩形区域。除了抓取浏览器里的图形，如果你在Capture Options项里选择了“Always hide my browser window when capturing（抓取时隐藏浏览器）”，便可以抓取其他程序窗口里的图形，还可以预设抓图热键。被抓取的图形将以.png格式显示在浏览器里。怎么把它保存下来呢？单击鼠标右键，选择“图片另存为”即可。



SysTrayX

版本：2.10.046

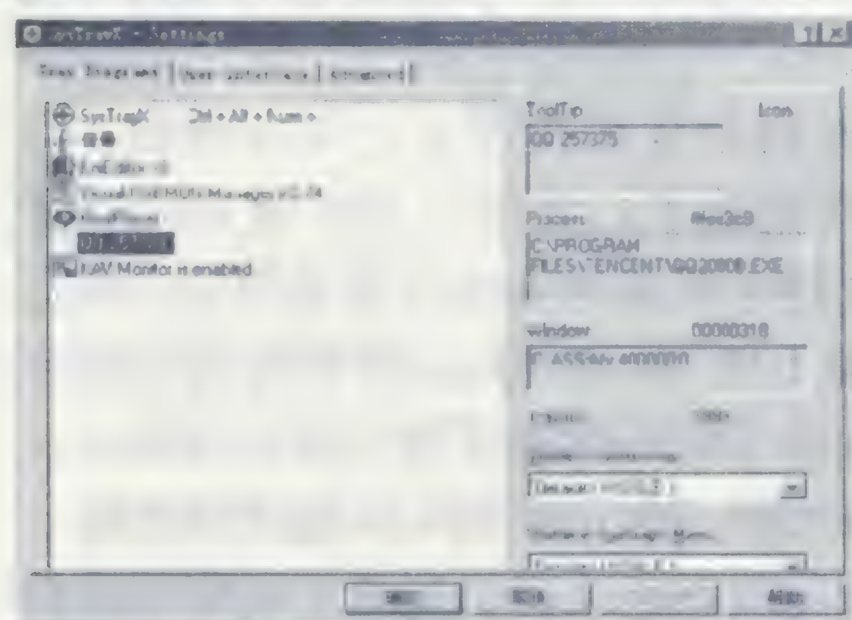
大小：276kB

平台：Windows 95/98/ME/NT/2000

网址：http://www.xdesksoftware.com

http://www.xdesksoftware.com/setup_systrayx_200_035.exe

在计算机使用过程中我们发现，很多软件都会把它的图标显示在系统托盘中，而且现在越来越多的软件开始这么做了，再加上我们原来就有的输入法、音量控制、上网连接状态图标等，这个小小的空间就很容易被塞得满满的，看上去杂乱不堪，不但影响桌面的美观，而且使用还很不方便。想把它们整理一下，却又发现有很多软件是在后台运行，并没有在“启动程序组”中出现，这时我们就需要SysTrayX。



它是一个能够管理系统托盘图标的小软件，使用它，可以随意地增减显示在系统托盘区的程序图标。SysTrayX可以帮助你隐藏系统托盘处很少使用的图标，而且当你需要它们时可以通过该软件的菜单来调用，让拥挤的系统托盘变得清爽起来。这个版本的变化有：更清爽、整洁的界面；能够改变默认的系统托盘图标规则；增加了密码保护功能；改变了热键；可以支持其他语言等。

Taskbar Executive

版本：1.20

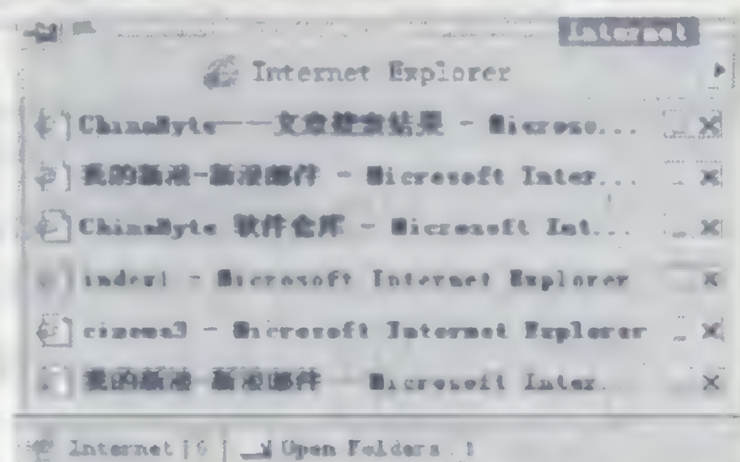
大小：1.4MB

平台：Windows 98/2000

网址：http://www.hace.us-inc.com/

下载：http://www.hace.us-inc.com/lfiles/freetex.zip

Taskbar Executive是一个非常Cool的工具软件，它可以将任务栏的程序窗口按钮进行重新整理，使得同类的程序按钮只占用一个位置（或用户定义的类别），从而改变因打开窗口过多而出现的任务栏混乱现象。我们常常会遇到这样的情况：打开许多浏览器窗口后，在任务栏也会列出一大堆窗口按钮，查找切换起来非常困难。为此，该软件引入了“同类按钮”的概念，将任务列按钮分类显示，从而使用户更为轻松地进行点击、浏览。另外，软件还提供有一个插件来检查你的E-mail信箱，当有新邮件时会在任务栏右侧进行提示。除了群组程序窗口按钮的功能外，Taskbar Executive还提供有程序群组管理菜单，你可以将自己常用的应用程序通过程序群组管理器分门别类地放置到群组菜单中，这样以后需要再启动某个程序时，只要点击群组按钮便可以在弹出的菜单中选择了。它还随程序赠送给用户3个功能插件：控制面板列表、驱动器列表以及E-mail信箱定时检查工具。



FreeMem Professional

版本：4.3

大小：401kB

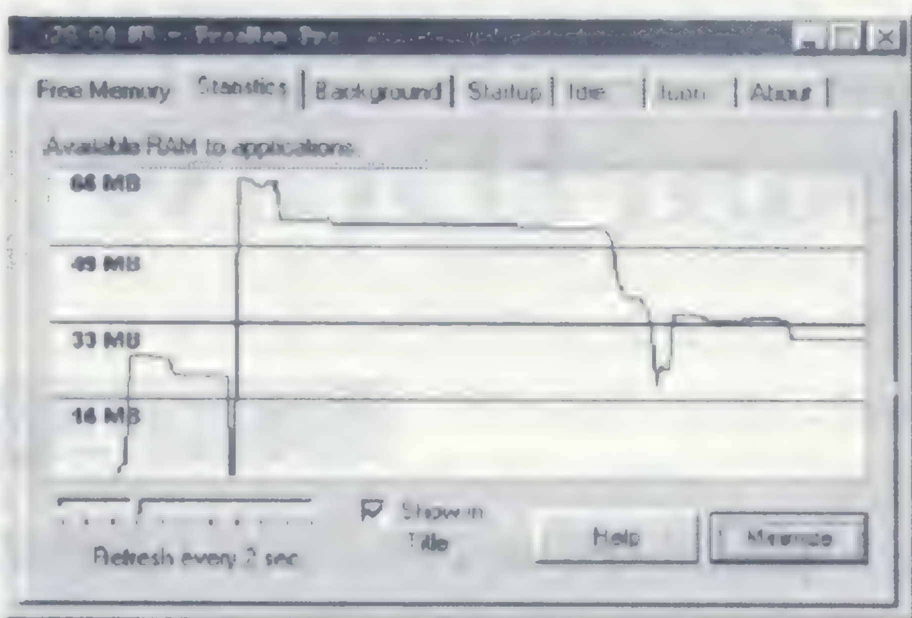
平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://www.freemem.de

下载：http://www.freemem.de/files/fmemproen.exe

计算机高手都知道，由于Windows的内存管理程序漏洞百出，造成在退出一个应用软件的时候，Windows总是忘记及时释放它所占用的内存。所以当你运行其他程序时，系统会再去调用空闲的内存空间，一旦计算机的物理内存被占用完以后，系统就会调用虚拟内存以填补物理内存的不足，这时系统的运行速度、性能就会大大降低，直至当机。如果这时有一款功能强大的内存优化软件，能够把计算机的内存合理地管理起来，合理安排好内存，以提高内存的利用率，这将大大有助于提高计算机的整体性能，增加Windows系统的稳定性。这是每一位用户对计算机系统利用的最高境界。这就让我想到了内存优化的老手FreeMem Pro。FreeMem Pro 4.3的功能非常强大，它的在线监测功能让使用者可以随时了解内存优化和整理的详细情况；它还能够自动检测内存的

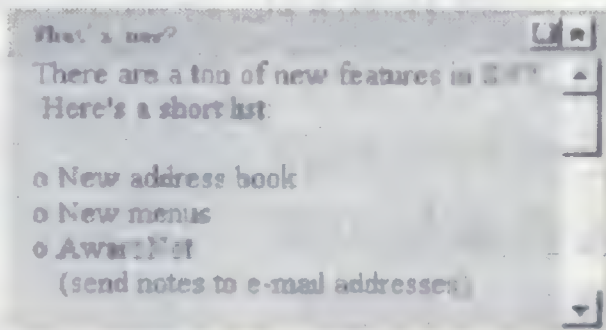
使用情况，并将最不经常使用的数据转到硬盘的虚拟交换文件中，以释放被占用的物理内存空间，这样可以保证系统运行速度和性能；使用者通过拖动主界面下方的滑块，可以任意设定统计曲线图的更新时间间隔，以便使用者及时了解内存空间的使用率。



StickyNote

版本：7.0
大小：1.2MB
平台：Windows 95/98/NT/2000
网址：http://www.tenebril.com
下载：http://www.tenebril.com/pub/bin/stknt7.zip

日常生活中，人们经常使用便笺记录某些事情、突然出现的灵感及与别人交换的意见。面对计算机屏幕，我们代之以Notepad或者类似的文本编辑器来做同样的工作。但用文本编辑器时窗口的切换操作不方便，有时保存为文件后，却不知道文件名称或存放路径了。于是又用上了各种个人信息管理系统（PIM），像Day-Timer Organizer、Lotus Organizer、MS Outlook等庞大的工具。这个时候我们需要一种类似于“随手贴”的小工具，StickyNote就是典型代表，甚至它的样子看起来就像是我们生活中用的便笺。它是功能简单实用桌面增强工具。在桌面放置彩色的便笺，让用户随时记录一些信息、管理日程；通过网络即时发送便笺，共享信息。不仅界面简洁，易于使用，而且占用的系统资源很少。你能建立任何尺寸、任何颜色的记录，还可定制带有标题、字体及是否使用滚动条等选项的记录外观。可为记录设置过期日期及报警信息；保持记录“总在最上面”；隐含或显示记录；查询记录；将记录发送给网络或互联网上的朋友；打印记录；将记录存储成文件；

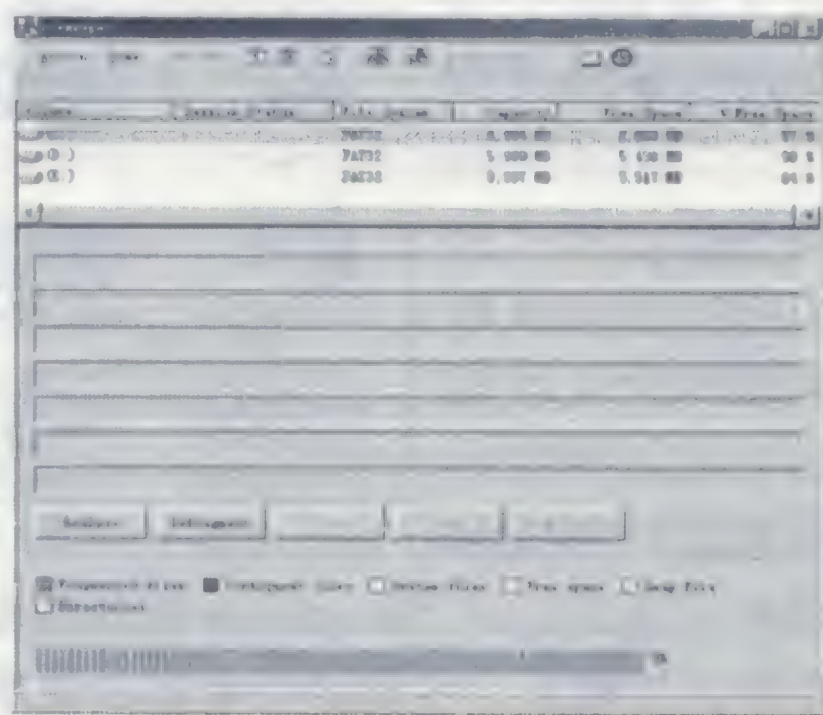


将记录以位图文件输出等。它可通过系统托盘调用。虽然没有专业的PIM工具的强大功能（又有多少人需要那么多的功能呢？），但它占用的系统资源很少，操作非常方便，是一个真正的“便笺”工具。

Diskeeper

版本：6.0.380
大小：10.83MB
平台：Windows 95/98/Me
网址：http://www.diskeeper.com/
下载：http://www.execsoft.co.uk/Dlfiles/DK6/DiskeeperWks9xTW.exe

在前面的软件新天地里，我曾向大家介绍过VoptMe这个磁盘整理软件，现在向大家介绍另外一个磁盘整理专家－Diskeeper。它可运行于Windows 9x环境下，程序可支持基于Fat16/Fat32/NTFS格式的文件分配表，非常全面。无论是界面形式还是操作方法，它都与Windows 2000中提供的磁盘碎片整理工具相似。软件首先分析需要整理的磁盘文件结构，然后给出优化建议，由用户来决定是否整理磁盘碎片。在磁盘文件碎片整理方面，除提供普通文件碎片整理功能外，也提供整理Windows系统的虚拟内存交换文件或者是NT系统的内存分页文件。而且程序提供了设置可排除整理的磁盘或文件夹，如果磁盘中的某些文件夹是只读性的，可在此设置排除扫描分析，以节省磁盘整理时间。程序可以很好地整理基于Windows 2000系统加密、压缩的文件系统，提供整理操作优先级设置。Diskeeper也提供了排程整理磁盘功能，通过这项功能可在指定的时间、按照设置的时间周期进行磁盘碎片整理。此外，针对NT系统，程序提供了整理远端计算机硬盘功能，提供磁盘碎片状况在线监测功能，这样便于系统管理人员对机器进行控制，也给操作提供了方便。



本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第8期/BBX/下。

绘图圣手SmartDraw

上海 周克勤

我们在工作中经常需要绘制一些图表，在文档中配上合适的图表可使整个文档看上去更加直观、生动。不知大家平时使用何种软件来绘制图表，是用功能强大但操作较为复杂的Visio，还是用那只有简陋绘图功能的Word？这里就向大家介绍一款很容易上手，同时功能又十分强大的图表绘制软件——SmartDraw。

为什么选择SmartDraw

我们知道，微软的Visio也是一款专业的图表绘制软件，但要真正掌握并应用Visio的强大功能，用户要花上不少时间来学习。在讲求效率的今天，Visio和一些专业绘图软件的复杂难学往往会令你望而生畏。而SmartDraw的最大优势就在于简单易学，用户一般花上十分钟的时间就能上手。SmartDraw内置了涉及各个领域的许多十分精美、实用的样图和模板，用户可以很方便地直接调用，而且还能随时从其网站上下载新的样图和模板（如图1）。SmartDraw中的样图和模板比Visio中的更加精美、色彩更为丰富。使用SmartDraw可以绘制出各种精美、实用的图表（如图2），如流程图、组织结构图、网络布线图、软件开发进程图、工程图、家居平面图、时间计划表、地图、商业用图等等。SmartDraw无论是在创建还是在调整图表上，使用起来都十分得心应手。SmartDraw相对于Visio的另一优势是在价格上要便宜许多，而且还提供免费的30天试用版本。

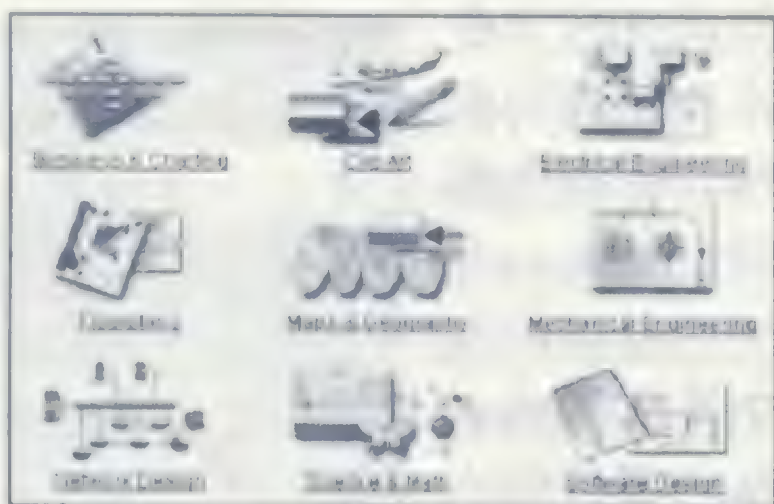


图 1

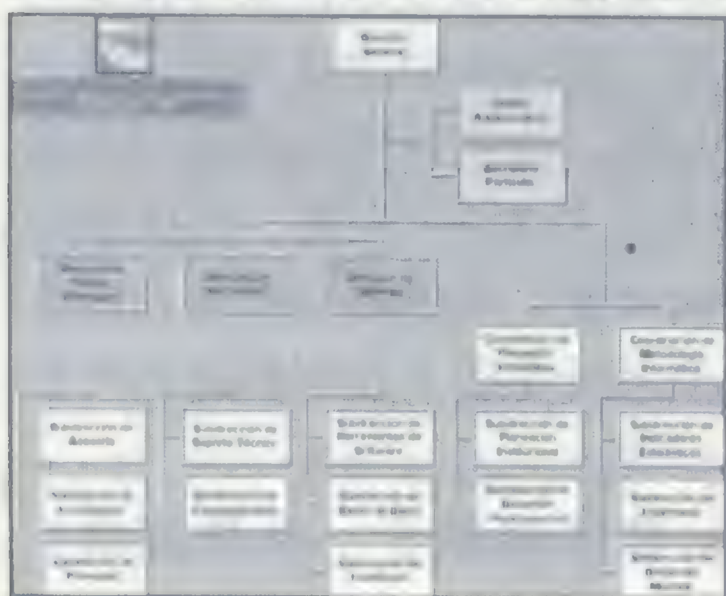


图 2

正是由于SmartDraw同时具有简单易学性和强大的功能，所以它受到了PC Magazine、Download.Com、ZD Net等诸多权威杂志、网站的一致好评，多次被评为五星级软件和最佳商用软件。SmartDraw的用户群已越来越广，据其开发公司称，当今全球“财富500强”企业中已有近半数使用了SmartDraw。

版本说明

SmartDraw共有4个不同的版本，分别为试用版、标准版、专业版和专业加强版。其中试用版和标准版在功能上完全相同，只是试用版有30天的使用时间限制；专业版除了包含标准版的所有功能外，还增加了拼写检查、更为强大的导入导出、与MS Office完全集成等功能，并提供了更为丰富的商用样图和模板；而最为强大的专业加强版更是包含了所有9个专业领域的样图和模板库。SmartDraw目前的最新版本号为5.5。这里向大家介绍的是免费的SmartDraw试用版，我们可从其开发公司的网站http://www.smartdraw.com上或是国内外各大软件站点下载，文件大小为3MB。

丰富的样图和模板

运行SmartDraw后，会有非常友好的向导提示用户是新建图表还是打开已有的图表。我们选择新建图表后，向导会给出多种类型的图表模板供我们选择，而且还能在新建之前进行预览，当然也可以创建空白的图表。这里我们就选择打开一个网络布线图的模板吧。

现在我们已经看到了SmartDraw的主界面（如图3），除了上面的菜单和工具条外，最显眼的就是界面左部的样图和模板浏览面板。在这里我们可以看到

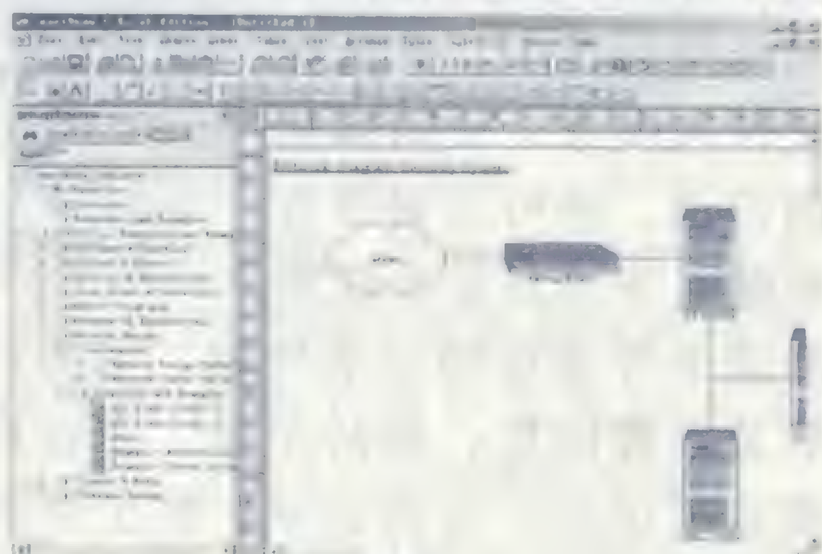


图 3

SmartDraw为各种不同应用领域的图表绘制提供了非常丰富的样图和模板，并进行了明确的分类。当鼠标悬停于某种样图或模板上时会显示出其缩略图，方便了用户的查看和调用。需说明的是，SmartDraw试用版中只包含了部分样图和模板（大约700多种），样图或模板前的图标为黄色的表示已包含了这个样图或模板；图标为白色则表示未被包含，我们双击后可从SmartDraw的网站上下载这种类型样图或模板，但在未正式购买之前所有下载的样图和模板都会被加上“Unlicensed”的标记。而最为强大的专业加强版中包含了目前已有的全部三万多种不同的样图和模板。我们在新建图表时就已应用一种网络布线图模板，当然也能随时通过鼠标拖拽的方式来换用面板中的其他模板。

当我们将某种类型的样图集从浏览面板中拖出后，这种样图集会以浮动面板的形式出现，用户可以从中十分方便地调用已有的样图。若是把样图集浮动面板拖拽到绘图工作区的顶端就能将其以工具条的形式整合到工作区中。如果我们对工具条中已有的样图不是很满意，可在某一样图按钮的右击菜单中选择“Edit Symbol”命令后对其进行编辑（如图4）。若是要将样图工具条再次变为浮动面板的形式，只需选择右击菜单中的“Detach Toolbar”命令即可。

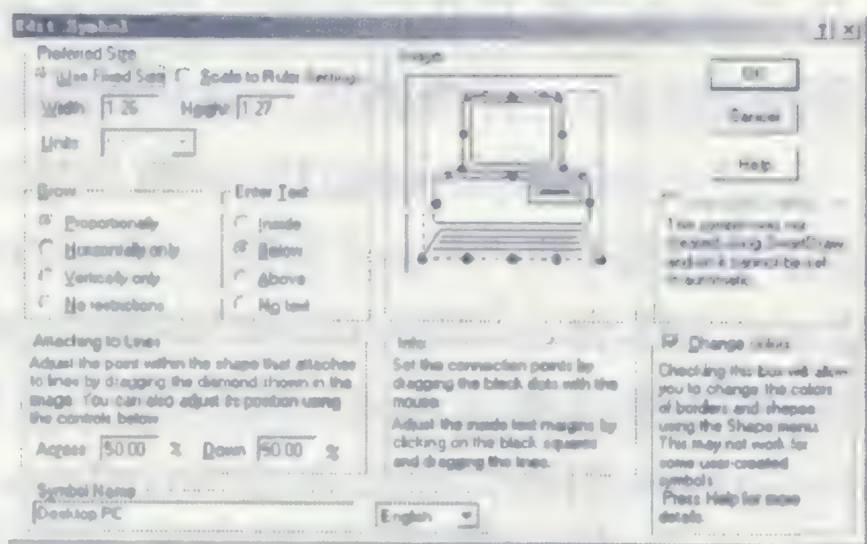


图 4

我们不仅能调用已有的样图和模板，当然还能将自己所绘制的图形或图表加入到样图库中或保存为模板，以便以后再次调用。

SmartDraw中所提供的丰富的样图和模板可大大减轻用户手工绘制的麻烦，一般情况下我们只要直接调用后稍加修改即可得到所需的图表，从而在很大程度上提高工作效率。

图表的绘制及技巧

用SmartDraw绘制图表时使用到的两种最基本元素分别为图形（Shape）和线条（Line）。图形既可以是简单的矩形、圆形、箭头形、多边形等，也可以是由用户自己创建的各种复杂的样式。创建图形的方法会在后文中说明；线条主要用于连接多个图形。线条中除了两个端点外，一般还有一个或多个拐点，我们可调节线条中拐点的位置来改变线条的走向。线条包括直线、弧线、折线和曲线4种形式，其中弧线与曲线的差别在于弧线中只有一个拐点，而曲线中可有多个拐点。曲线在连接多个布局较为复杂的图形时更为灵活易用。在工作区上的工具条中已有绘制常用图形和线条的快捷按钮。我们可用“Shapes”和“Lines”菜单中的命令分别对图形和线条的颜色、样式、图形边框、线条端点箭头样式、是否显示线条长度值等一些属性进行设置，大家动手试试便知道了。

技巧：按住Ctrl键可绘制出高度宽度比为1:1的图形，按住Shift键可绘制出高度宽度比为1:2的图形。在按住Shift键的同时点击工具栏上的按钮就可使其始终处于按下状态，这样就可一次绘制多个同一样式的图形或线条，绘制完后再次点击此按钮使其弹起即可。

用线条连接图形时，图形的边界上会出现多个分布均匀的自动连接点，我们可拖拽鼠标来调整线条的端点使其与多个自动连接点中的任意一点接合，当出现鼠标指针变为一个锚形时表示接合成功（如图5）。使用自动连接点可使用户绘制的连线十分整齐。已被连接的图形在移动时其连接不会断开，而会根据图形的当前位置来自动调整连线走向。



图 5

技巧：若是出于特殊需要要使线条的端点能与图形边界上的任意点相连接，只需在选中想要连接的图形后执行“Shapes”菜单中的“Connection Points”命令，在弹出的对话框中选择“无限连接点（Infinite Connection Points）”模式即可。这样图形边界上就有了无限多个连接点，也就是说线条的端点能与图形边界上的任意一点相接合。

SmartDraw中还有一种被称为自动连接线的特殊线条，这种线条会自动吸合所有被拖拽到其上的图形，并使这些图形均匀分布（如图6）。其上所有的图形都被限定在两个自动吸合点之间，我们可调节吸合点间的间距，其间图形的间距也会随之自动调整。正是由于自动连接线的这一特点，所以它十分适用于网络布线图、组织结构图等含有多个均匀分布图形的图表。在“Lines”菜

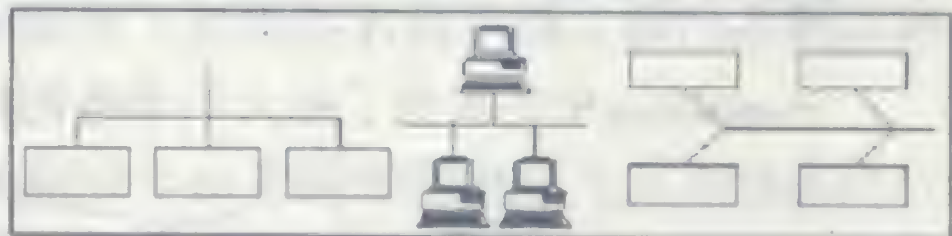
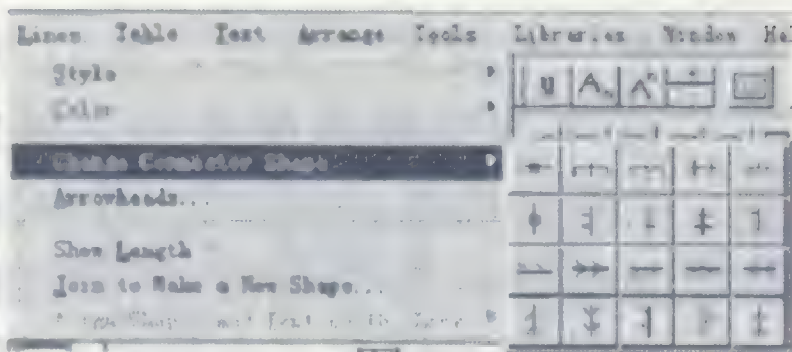


图 6

单的“Change Connector Shape”子菜单中还能选择自动连接线上图形的各种分布形式（如图7），十分直观。


图 7

我们时常需要在图形中加入一些说明性的文字。在SmartDraw中只需双击某个图形即可在其中输入文本，输入的文本与这个图形总是同为一体的，即无论图形的位置怎么变化其中的文本将始终跟随其一起变化。当然，若是需要加入独立于图形的文本，使用工具栏中的“文本输入”按钮即可。另外，我们还可以用“Text”菜单中的命令对所选的文本进行字体、颜色、对齐方式等设置。SmartDraw虽是一款英文软件，但对中文文本的输入和显示也支持得相当不错。

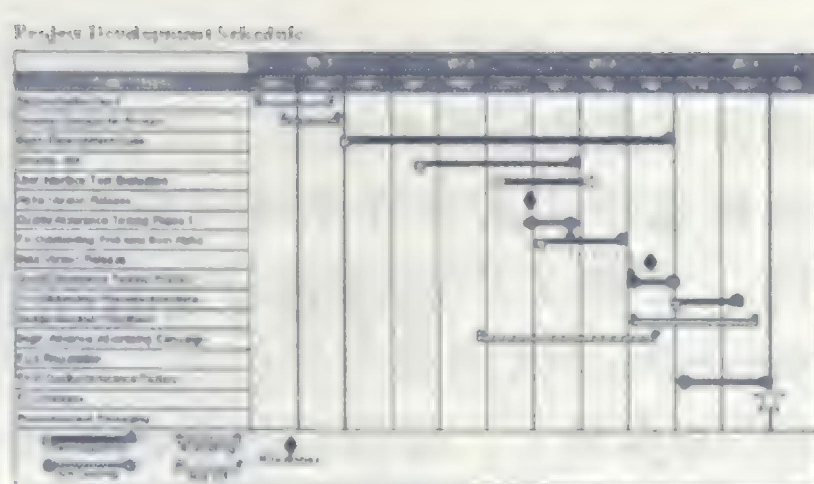
技巧：有时我们会在一个较小的图形中输入较多的文本内容，当文本内容超出当前图形大小时会发生什么情况呢？SmartDraw中向用户提供了灵活的设置选择。首先选中要输入文本的图形，在“Shapes”菜单中选择“Text Entry Properties”命令。在弹出的对框中有“Allow Text to Shrink”一项，我们将其选中并输入合适的字体大小数值，以后在这个图形中输入过多的文本时，文本会被自动逐渐缩小，最小能缩到上述所设置的字体大小。当文本已缩到指定的最小大小后，若再输入，则图形会被自动放大以容纳下所有的文本。我们可在上述对话框中设置图形缩放形式：水平方向缩放、垂直方向缩放、水平和垂直方向同时缩放。

SmartDraw中虽然已提供了丰富的图形样例，但我们有时还需要创建特定的图形。先在工作区用线条、颜色填充功能绘制出图形的原型后，用框选或是工具栏中的多选工具将构成图形所需的线条全部选中，再执行“Lines”菜单中的“Joint to Make a New Shape”命令即可。当然，若是以后会经常用到这个自己创建的图形，我们可将其加入到图形库中。

技巧：若是不能顺利组成图形，则检查是否所有线条的端点都已被连接构成了封闭的图形。

SmartDraw中还提供了强大的表格创建功能，用户只需轻点几下鼠标就能制作出十分精美、专业的表格（如图8）。我们不仅能用“Table”菜单中的命令来对表格中单元格的颜色、边框、背景阴影、行列间距等进行手工设置和调整，而且还能直接套用SmartDraw中所带的多种表格样式，十分方便。

在“Arrange”菜单中提供了许多常用的命令，可对所绘制的图表中的各元素进行锁定、群组以及大小、位置、前后层次等调整，相信这些功能对于熟悉一般矢量图绘制软件的用户来说绝不陌生，这里就不详述了。


图 8

其他特性

SmartDraw还有许多其他实用功能和特性，一一列举如下，大家自己动手试试便能熟知。

* 提供了良好的作图环境。不仅有标尺显示、网格锁定等功能，还能精确地设置屏幕显示大小相对于实际大小的比例，这一点对于需要绘制家居平面图的用户来说十分有用。

* 支持多种位图、矢量图文件的导入或导出，几乎涵盖了所有我们常用绘图软件的文件格式。但需注意的是，有些格式只有在专业版中才支持。

* 专业版的SmartDraw能与MS Office完美集成。用户可插入Word文档、Word中的艺术字体、Excel工作表，调用Office中丰富的剪辑库，支持对象的链接与嵌入。双击在Office软件中插入的SmartDraw图表可直接调出SmartDraw进行编辑。

* 完善的帮助和提示系统。用户不仅在操作中时常可以得到智能化的帮助和提示，而且若是你想彻底深入了解SmartDraw，还可以从其网站上下载长达两百多页的PDF帮助文件进行查阅。

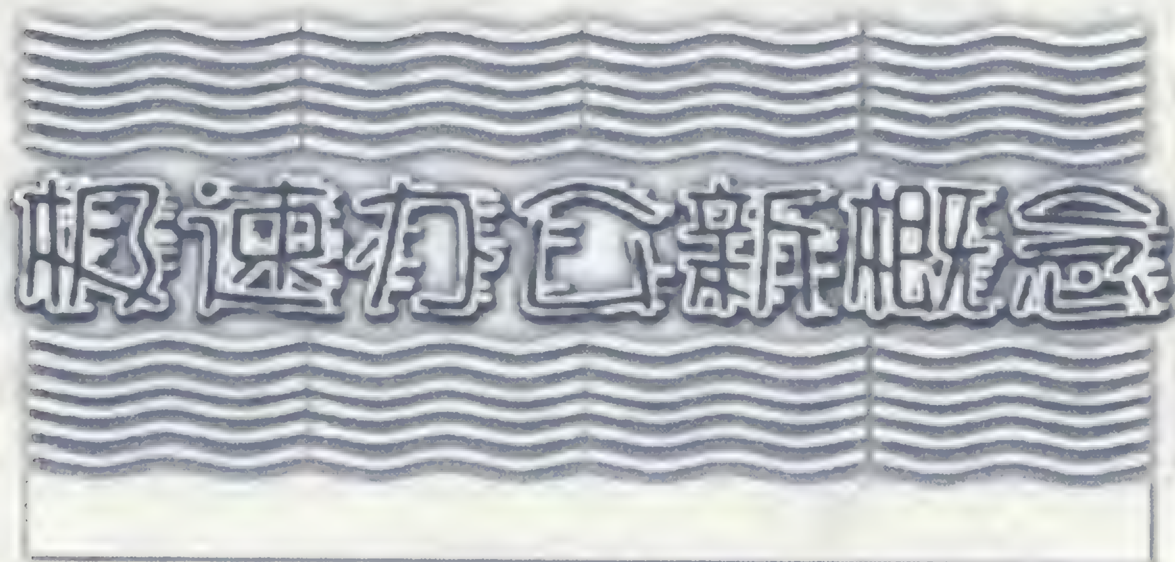
* 为用户提供了免费的无使用时间限制的SmartDraw文件浏览器，从而使没有安装SmartDraw的用户也能查看或是打印其他人所绘制的图表。我们可从其网站上下载此文件浏览器，大小不到500kB。

* 可以直接调用OE将所绘制的图表以E-mail附件的形式发送出去，而且会十分体贴地在邮件正文中给出SmartDraw文件浏览器的下载地址。

* 支持多达12种语言的实时拼写检查和用户自定义词典，但可惜的是只支持单字节字符集的语种，所以不支持中文的拼写检查。

* 其网站上提供了批量文件转换器下载，可将一个目录中的多个Visio、FlowChart或AllClear格式的文件一次性转换成SmartDraw的文件格式（后缀名为SDR）。

如果你正在寻找一个功能与使用效率并重的图表绘制软件，SmartDraw绝对是你的最好选择之一。



微软延长加入新升级条款的期限

微软为了促使更多的商业用户进行软件升级，曾于不久前颁布过一个新的软件升级条款。这一新的升级条款与原先的升级条款相比，对于经常进行软件升级的商业用户来说他们在升级时所花的费用将减少；而不经常进行软件升级的个人用户在升级时所花的费用将会增加。加入这一新升级条款的必要条件之一就是用户必须使用微软的一个最新软件，在Windows XP还未正式上市之前，唯一的选择就是Office XP。微软原来制定的加入这个新升级条款的最后期限为今年10月1日，但近日微软宣布将此最后期限延长到明年2月28日。分析家认为，微软的这一举措对于经常进行软件升级的大型商业用户和其自身来说是互惠互利的；对于一般个人用户来说反而加大了他们在偶尔升级时的费用负担。

微软有条件地开放源代码

微软于近日宣布，它将开放“.net”软件的开发工具的源代码，广大用户可利用这些工具，自行开发支持“.net”战略架构的网络服务或应用程序。微软开放的源代码将主要用作学术研究、侦错与学习。部分符合选用标准的企业或学术部门都可与微软签署协议以浏览这些源代码。另外，微软还将开放XML与UDDI架构。这次“有条件”地开放源代码表明了微软推动“.net”软件战略成为业界标准的决心，同时也是其对抗开放源代码潮流所迈出的第一步。

Windows XP和IE 6.0中将不包含智能标记

近日，微软宣布在其即将发布的Windows XP和IE 6.0中将不包含智能标记。这一决定是对不少测试用户的反馈意见所做出的反应。基于XML技术的智能标记功能最初是在Office XP中出现的，微软原本打算在Windows XP和IE 6.0中也加入智能标记。不过不少测试用户认为在操作系统和网络浏览器中加入智能标记会使微软很容易就能控制和采集用户在访问网络时的某些操作和所浏览的信息。对于用户的反馈，微软也曾做出过一些让步，表示在默认情况下Windows XP和IE 6.0中的智能标记功能将不被开启，并且网站开发者能够通过在网页源文件加入特定的标签来禁用智能标记功能。从微软的这一决定来看，上述这些让步显然是不够的。

微软提供Mac版Outlook 2001的下载

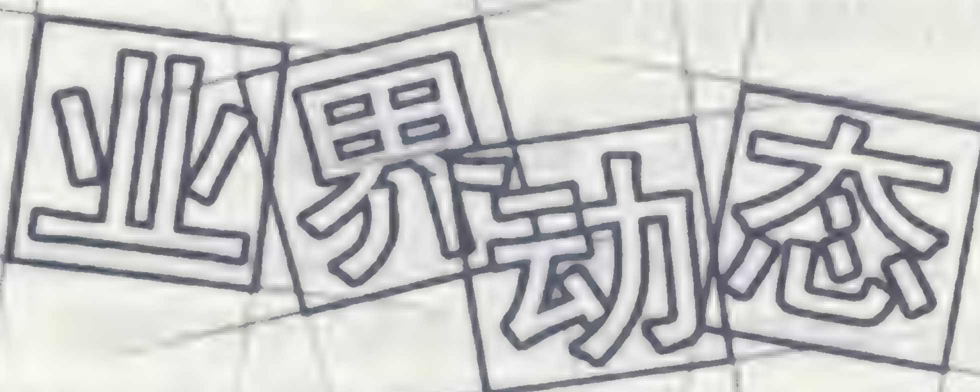
微软近日在其网站上提供了Mac版Outlook 2001的下载。目前提供的有英语、法语、德语和日语这四种语言版本。Mac版Outlook 2001中使用了与Windows版Outlook中相同的数据格式，能够使Mac用户轻松地访问到Windows平台和Mac平台中的共享文件、会议安排、日历等许多信息，从而使Mac用户和Windows用户之间的交流变得更为方便快捷。当然，Mac版Outlook 2001中包含了苹果机的一些关键技术和特性，具有Mac用户所熟悉的美观的操作界面。

金山发布WPS Office Patch 1

金山公司在正式发布WPS Office金山办公组合后，又于近日发布了WPS Office的第一个补丁包。WPS Office Patch 1中主要修正的内容为：修改了一些BUG；演示部分增加了5个模板；增加了转换器的功能，使得Word 97、Word 2000能够读取WPS Office、WPS 97、WPS 2000、DOS版的WPS格式的文件。此转换器可以单独下载，并且可以单独运行。WPS Office的用户可以从金山公司的网站或是从其他国内知名站点下载这个补丁包。

Acrobat新增XML转换插件

近日，Adobe公司为其PDF文档制作软件Acrobat推出了一个新的插件，可将带标签的PDF文档保存为采用XML格式的文档。对于使用Office 2000的用户，安装Acrobat后Office 2000应用程序中会自动添加一个名为“Acrobat”的菜单，用户可以使用其中的命令直接将当前Office文档转换成带标签的PDF文档，再通过上述插件即可方便地转换成XML格式的文档。这个插件可直接从Adobe公司的FTP站点上下载。



用办公之星制作上机证

江西 黄芙蓉

在工作中我们经常要制作具有同一款式、不同内容的证件，虽然在其它办公软件中我们可以达到这一目的，但一张一张做显然不太合适。其实，使用办公之星的文档样式链接数据库功能就可以轻松完成这一项工作。下面就以制作学生上机证为例向大家介绍具体的制作过程：

一、建立样式

打开办公之星，新建一文件，将其幅面大小设置为证件高宽。插入两个文字框，一个输入证件名称，一个输入姓名之类的详细信息。再插入一个四行一列的表格，紧挨在详细信息后面，并将表格表元线都设置为无。证件上放置图像的地方用一矩形框标出。制作好的证件样式如图1。如要美观，还可以设置页面底图。

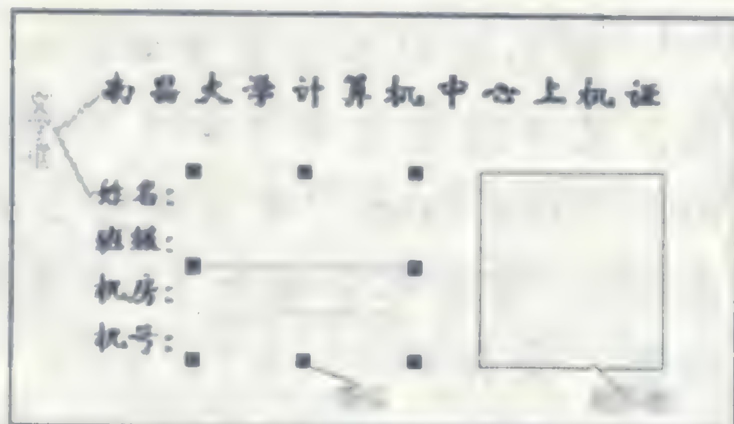


图 1

将文件保存，然后可以建立数据库了。

二、建立数据库

单击办公之星中"数据库工具条"第一个按钮，在弹出的对话框中建立新数据库。先插入列，会提示输入字段名。本例中，我们建立了姓名、班级、机房、机号4个字段。插入列后再根据需要插入行，然后在插入的行中输入学生的相关资料。制作好的数据库内容如图2。

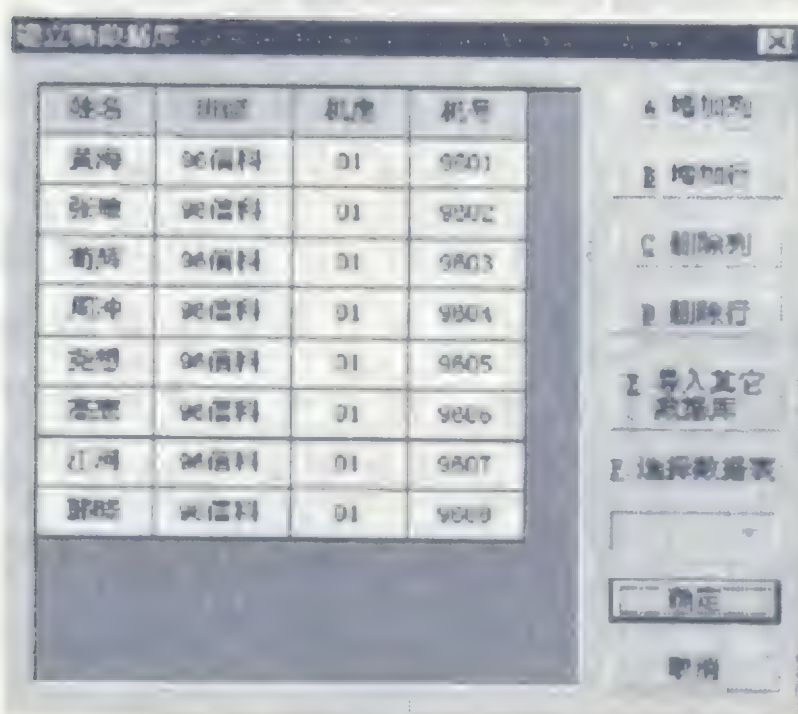


图 2

三、链接数据库

回到文档样式编辑窗口，双击样式中表格中的表元，此时"数据库工具条"中"字段"按钮变为可用，单击它可以看到我们刚才建立的4个字段名，从中选择一个字段，便将该字段的内容链接到光标所在处的表元。依次将其它3个字段链接好，此时表元中有灰色显示的为链接字段名，如图3所示。

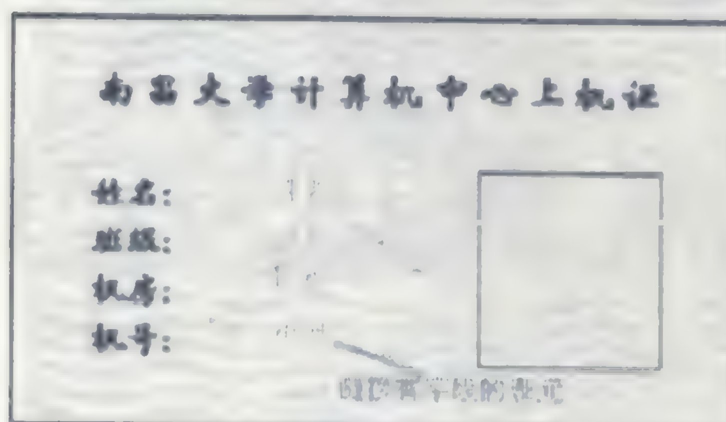


图 3

四、打印输出

设计工作完成后，最后一步就是通过打印机输出。在打印输出之前，我们要先生成一个供打印输出的工作表。

单击"数据库工具条"中倒数第二个"输出到新工作表"按钮，在弹出的"输出选项"对话框中选择输出全部记录。此时生成一个包括多页的新工作表，每一页的内容为一个记录和样式的结合，有几个记录便有几页。

现在便可进行打印了，先通过"文件"菜单中"打印预览"命令观看一下整体效果。若要打印出的证件效果良好，最好选用激光打印，还可将成品过塑，效果更好。

至此，用办公之星制作证件的工作就完成了。大家可以看到，利用办公之星的文档样式链接数据库功能能够轻松地制作出合乎要求的证件，其效果并不比专业人员制作得差。如果你有兴趣不妨试试。

在Word2000中绘图的技巧

福建 郭琦

朋友常用Word写些文章，有时还需配上一两幅工作原理之类的图，本人经常使用之后发现其中有很多技巧，现将其归纳介绍给各位读者。

1. 如何多次使用同一绘画工具

一般情况下，单击某一绘图工具后可绘制相应的图形，但只能使用一次。如果想多次连续使用同一绘图工具，可在相应的绘图工具按钮上双击，此时按钮将一直处于按下状态；当你不需要此工具时，可用鼠标单击或按"ESC"键；如果接着换用别的绘画工具，则直接单击将要使用的工具按钮，会同时释放原来多次使用的绘图工具。

2. 准确地拉长直线

拉长距离的水平、垂直直线时，你不用担心因手发抖而拉斜了，定下起点后在拖动鼠标时按住Shift键，到终点松开Shift键即可；或者，从起

点到终点时，线拉得不直也没有关系，按下Shift键之后再松开终点鼠标，就可以拉直了，这是因为按下Shift键之后画直线只能在几种角度之间转换。

3. 画、改满意的箭头

a.用工具栏上“箭头”工具：画后可马上在绘画工具栏上选择“箭头样式”。有多种箭头样式可用，改为直线可在箭头样式中选无箭头线条样。

b.原先画直线，现改为箭头：单击选定该线段，可用下面的方法激活“设置自选图形格式”对话框：一是在“格式”菜单中选定“自选图形”命令，二是将鼠标在线段上移动，当鼠标变成4个箭头的标志时，双击鼠标左键。三是将鼠标在线段上移动，当鼠标变成4个箭头标志时，单击鼠标右键，选择快捷菜单中的“设置自选图形格式”选项。激活“设置自选图形格式”对话框后，可在对话框中设置箭头的样式、宽度、长度；另一种方法是：在选定线段后单击绘图工具条中的“线型”按钮，选择其中的“其它线条”，同样激活“设置自选图形格式”对话框，选中带箭头的直线，同样可改变箭头的样式。

4. 画紧挨在一起的线条

当你在Word2000中要画二三条紧挨在一起的线时，麻烦来了，你的鼠标怎么移？在Word中这两条线要么保持一定的距离（约半厘米），要么粘在一起，反正是不能再近了。别急，你干脆画一条线得了，再去选择“线型”为双线（三线线型得先从画表格工具上找），用上述方式同样激活“设置自选图形格式”对话框，线型选粗一些，两线距离就拉开些。

5. 画矩形技巧

通常选矩形工具会画出一个以鼠标拖动距离为对角线的矩形，画正方形就不那么刚好了。其实按住Shift键同时拖动鼠标会画出一个以鼠标拖动距离为对角线的正方形；按住Ctrl键同时拖动鼠标则可画一个从中心点向对角线扩张的矩形；同时按住Shift键和Ctrl键可画出从中心点向对角线扩张的正方形，这样你就可很方便地准确定位了。

6. 画椭圆的技巧

通常选椭圆工具会画出一个与以鼠标拖动范围为对角线的隐形矩形相正切的椭圆，画正圆形就不那么容易看准了。好在同时按住Shift键可画出一个正圆形；按住Ctrl键可画一个从中心点向四周扩张的椭圆形；同时按住Shift键和Ctrl键可画出从中心点向四周扩张的正圆形。

7. 多个图形叠加的技巧

一般情况下，多个图形画在一起，后画的图形总是浮在上方遮住下方的图案。若想产生叠加效果，先选中后画的图形，单击鼠标右键，选择快捷菜单中的“设置自选图形格式”选项，然后在其对话框中的颜色和线条选项卡中的填充颜色选：“无填充颜色”即可。

8. 画弧线的技巧

在Word中随心所欲画圆弧是较难的。首先在工具“自选图形”中找出“基本形状”的弧形，可画出任一起点终点不在同一水平（或垂直）线上的弧形；而按下Shift键同时拖动鼠标可画出45° 的圆弧；若想画起点终点在同一水平线上的弧线，则得借助绘画工具栏里的“自由旋转”工具了。这点不如Windows自带的“画图”工具。但想想在“画图”里文字输入在图形上须得先去掉“图像/不透明处理”，还没有那么多箭头及自选图形可供选择使用，保存时还得选择“单色位图”或JPG格式，否则占多大内存呀，不是画太多弧线还是将就着用吧。

9. 在闭合图形中填写文字

有两种方法：一是先输入文字再画图。若是闭合图形，则得先激活对象后单击鼠标右键，选择快捷菜单中的“设置自选图形格式”选项中的“无填充颜色”，或快捷菜单中“叠放次序”中的“衬于文字下方”；二是先画闭合图形再输入文字。激活图形对象后单击鼠标右键，选择快捷菜单中的“添加文字”。在后一种方式中文字会距图形的边线较远些。

10. 如何防止图形对象在文字调整中变形

最简单的方法是：

a.选中图形，若仅反相显示其中文字，不必担心，将其粘贴在空白处待会再粘回来；

b.先加入文本框，在文本框中作图，然后右击文本框边线，选择快捷菜单选项中“设置文本框格式”，在对话框中选“无线条颜色”及环绕方式；若你不幸先做了图，其内还附有文字，也可后补入文本框，文本框格式只能为“无填充颜色”、文字环绕方式为“上下型”，图中文字与文章中其它文字须划分在不同段落，再设法将原图中文字搬入框中。

若不幸你已搞乱了一部分原图中线段，选择多个图形对象的方法是按住Shift键后用鼠标逐个选择所需对象，再整体搬动。

小编们生活非常紧张，熬战到半夜是不可避免，自然需要提神之品。咖啡与茶是首选品。这似乎是中西方文化的冲突，但这种冲突撞出的更多是无限的韵味，令人浮想连翩。也许我是崇洋媚外，我更喜欢咖啡。如果说茶是诗人，咖啡则是思想家。苦苦的，甜甜的，像是人生的起伏不定；还有浓浓的香味，让人时而沉静，时而无意识地浮现笑容，殊不知已陷入咖啡的世界中。

我对泡咖啡没有什么研究。每次配料的调配都不一样，有时差得甚至离谱，脑子里没有完整的定量。配料比例失调的时候，泡出的咖啡就像一杯苦水，没有韵味没有感觉。倘若比例适当，呈现在眼前的就是一件耐人寻味的艺术品，恨不得时间也驻足来观赏；每喝一口都觉得可惜，所以倍加珍惜。喝到这样美妙的咖啡的机会很少，所以我总是把它视为一种缘分。

我们的每一次评测也是缘分，从开始策划、到收集资料、到工程师开始评测、到最后的撰文、排版……印刷、到最后在你们手中的《大众软件》评测报告，每一期，每一篇都像一杯咖啡，苦苦的，甜甜的……

小玄

xuan@popsoft.com.cn

浅谈音效系统的选购

北京 X

音效系统是多媒体必不可少的一部分，它分为声卡、发音发声系统两部分。声卡已广为人知，有人认为只要选好了声卡就可以有完美的音效，其实，光凭声卡是无法达到完美的描述音乐的境界的。发声发音系统也是很重要的。音箱和耳机就是两种常用的发声发音系统，它们能创造极佳的听觉刺激和感受。在如此巨大的市场中，面对数以千计的品牌，要挑选出称心如意的系统是相当困难的，那该怎么解决呢？小生有办法。首先说挑音箱。

音箱选购

挑选满意合适的音箱在小生看来应该是一件很有乐趣但有时也是很犯难的事情，小生现在就来讲一讲挑选音箱时所应该注意和掌握的技巧，相信别的东东还不如相信自己的耳朵，对，没错！我们就是采用了以真实、干净的音乐来作为最主要的材料，以自己的试听作为参考的方法来完成音箱的选购。也就是说世面上诸如中置音箱、环绕音箱和低音炮等等的音箱必须能把自身所应具有的对音乐的表现特色都展现出来，并且能够和买主如你我的听音要求结合起来。相信这样的音箱绝对是你的最爱。好，废话少说，现在就来说说音箱的表现能力。



1. 自然声调的调节平衡能力

好的音箱应该尽量能够真实地完整地再现乐器和声音原本的属性和特色。也许有时最重要的表现体现在精确的音调平衡性能上面。声音听上去应该给人一种平滑而且毫无润色修饰的感觉，而没有十分明显的音染和高音描述失真现象。中音和高音没有太“空旷”或者“压抑”的特殊感觉。使用音域范围比较宽广的乐器来录制一段乐曲，乐曲的音层跳跃最好大一些，最好乐曲中出现和弦，大三和弦很能听出音箱的质量。比如找找钢琴的发声，看看其音调是否能在表现低、中、高音的时候具有明显的区别和真实感。（查理德·克莱德曼的钢琴曲就有几首的音层十分跳跃）

2. 检查音箱单独音素的特性

在声调平衡的测试中，音箱表现不错的话。说明整个音箱的连贯性还不错，那么接着就是要测试一下单独的音素特性了，单独的音素特性包括：

解析度：仔细聆听音乐的某些细节，比如钢琴音符或者铙钹消退的声后余音，如果细微部分的细节显得模糊，那么这款音箱便是缺乏清晰度的。细微部分的细节是考验音箱逼真还原真实度的重要参考数据。

频率响应：试听不同频率范围的声音。低音听上去应该紧凑、连接有力并且有纵深感，而不是缓慢、局促和杂乱。中音是最重要的部分，几乎所有的乐曲的核心部分皆为中音，一个音箱如果连这个都不能表现的话，你最好走人。中音的人声和乐器声应该显得清晰自然，没有过于高亢、激奋的感觉。高音部分应显得开阔、轻快而有纵深感，不应该出现任何刺耳或者

急促的表现或爆音声。

瞬态响应：好的音箱应该能够很好地反映瞬态表现，进行曲中急促的鼓点和谈吉它时“抡指”的效果，都能够精确且快速地表现出来，而没有缓慢和杂糅的感觉。此外刚才所说的声调缓减和铙钹消退的余音都应该是富有层次性的，而不是很平板的。

音质和音场（立体声）、多声道环绕效果：一个很重要的参考数据，测试一下你是否能够在相当广阔的音场里而正确地辨认出乐器的来源和方向感。（要求：音箱必须被正确地摆放在合理的位置）

散射模式：在不同的地方站着或者坐着来聆听一下同一个音箱的表现，有些音箱要求你必须在正确的视听点上才能够获得满意的效果，这是因为，它将声音都集中在一定区域内表现，不过有的箱子可以在较大范围内都表现出良好的效果（大家知道的A3D就是类似的东东）。

动态范围：细心聆听感受一下低音部分和高音部分之间的很大差别，质量过关的音箱能够持续地表现出从最柔和的声音到最嘹亮的高音之间那个广阔的音域，而没有阻绕、停顿。

3. 用熟悉的音乐来试听

自己知道的音乐，在你的脑海留下了印象。所以你一下子就能听出音箱的好坏。如果JS用自己的CD来试音的话，你一定得拒绝。因为他可能会用CD本身的缺陷来掩盖音箱的缺陷。反正，去挑音箱时一定要自己带上CD，这样他就无法蒙混过关了。

4. 混音的感受

有些音箱在使用时会出现莫名奇妙的声音，这是干扰所造成的。好的音箱决不会出现这种问题，所以千万不要买有混音的音箱。

好的音箱应具有较好整体设计、箱体质量过硬和交叉线路的设计良好，做工精细，元件、材料使用上十分讲究。现在，大多数的音箱是木制的，木材可以起到滤去少量的效果，但只是少量，所以擦亮眼睛是应该的。不能因为是木制音箱所以选购时不注意，那些狡猾的商人就是专赚这里的黑心钱。

耳机选购

说完音箱再说耳机，选购耳机就没有音箱选购那么复杂了，这要简单一些。现如今，耳机已成了不少人的享受音乐的必备了，它不仅小巧玲珑，活动性大，不会干扰到他人，而且听音效果的较普通音箱要更真实，它更具有更强的临场感，立体声的渲染效果是非常强的。如何选购一款好电脑用立体声耳机变得十分重要，但大多数人对耳机的了解不是很多，所以，我们要来先了解一下耳机，那就请听本人给你来说一说。

1. 首先，我们说一说立体声耳机的分类。

根据形状来分可分为封闭式、开放式和半开放式：

封闭式耳机就是通过其自带的染音垫来包裹你的耳朵，使其被完全覆盖起来。此类耳机因为有大的音垫，所以个头也较大，但有了音垫就可以在噪音较大的环境下使用而不受影响。

开放式耳机是目前比较流行的耳机样式。此类机种的特点是通过采用海绵状的微孔发泡塑料制作透声耳垫。它体积小巧，佩带很舒适，不再使用厚重的染音垫，于是没有了与外界的隔绝感，但它的低频损失较大。在听音方面，这款耳机还是不错的。

半开放式耳机是综合了封闭式和开放式两种耳机优点的新型耳机（它是一个混血儿，融合了前两种耳机的优点，改进了不足之处），此类耳机采用了多振膜结构，除了一个主动有源振膜之外，还有多个无源从动振膜。它具有低频描述丰满浑厚，高频描述明亮自然、层次清晰等很多特点，如今许多较高档次的耳机上广泛的应用的就是这种耳机。

根据功能可以分为头戴式和耳塞式：



头戴式大多是封闭结构，所以携带不太方便，但其表现力十分强，能使与世隔绝享受音乐的美妙。并且此类耳机做得十分坚固，抗摔打能力强，因此在家里或办公的地方都可使用此类耳机，为了配合语音接口大多还带有话筒（也就是我们平时常见到的耳麦）。

耳塞式主要易于外出旅游听音乐，因为它的体积很小。此类耳机主要用于CD随声听、MP3播放机、MD上。它的声音品质较好，声音互动性强，但它的抗干扰能力很弱，功能也不强。

根据制造原理来分可分为电动式和电容式：

电动式（也称动圈式）具有结构简单、音质音色稳定、承受功率大、灵敏度高等特点。



电容式（也称静电式）具有音质好、频带宽的优点，但是结构很复杂，造成了制造难度大，使得很少有厂家来做此类耳机，现在市面上也很少见到采用这种机型的立体声耳机。

双分频式耳机：

双分频耳机是在半开放式耳机的基础上整合了电动式和电容式两者各自的优点的双段分频耳机。它把电动式、电容式、封闭式、开放式四种耳机的优点集于一身，（这可是个实实在在的“杂交”）此类耳机无论从动态范围、瞬态响应、放音质量、音色厚度等等方面都是十分出众的，而且它的声音解析准确是音乐发烧友的最佳选择。

2. 既然知道了耳机的结构就该来看看如何选购耳机了。

发烧级音乐迷最爱什么？HiFi当然是HiFi，要想耳机也能HiFi，选购时必须注意以下几点：

由使用情况来看，一般说来，电动式的耳机具有结构简单、音质稳定、价格便宜、音质并不出众等特点，适合于一般人士选用，它能满足一般的需求；电容式耳机，音质好且频带宽，但由于工艺复杂，价格就比较高，适合于发烧友们选用，它的听音品质相当好。

从耳机的使用性质看，耳机需要长时间佩戴在头上，这就要求耳机的耳垫十分柔软和舒适，头环的压力比较小，耳机不能压迫头部的血管引起不适。

根据小生的使用经验，你最好既买耳塞式又买头戴式。夏天天热，用耳塞式耳朵不会受罪；冬天天冷，头戴式可以防止耳朵冻伤，一举两得。

选购耳机时，耳机说明书上的性能指标要留意一下，因为质量差的耳机往往是一些小厂生产的，它的性能指标有的是胡乱添写，有的是夸大其词。耳机一般最低要达到20～20kHz的频率范围，大于100mW的功率，小于或略等于0.5%的谐波失真等。如果达不到以上要求的话，你最好还是不要选购。如果说明书上的性能写得太高的产品最好也不要买。

如果从外观和手感来判断，大的厂家生产的较正宗耳机使用工程塑料所以外观十分平滑，又有一定的应力和韧性，没有生硬感，做工比较精细，手感极好，没有采用劣质塑料的粗糙感。还有，耳机的引线线径比较较粗，可以保证传输稳定，线的触感柔软而发硬。插头做得干净利落，不会留有毛刺，镀层平滑均匀。如果不符条件最好不要买。



其实说了这么多，同音箱一样最重要的还是要你亲自去试听一下。有人说试听不就是听一听耳机放音吗？其实，这里面的学问可大着呢！试听最好要选用干净的节目源，所谓“干净”就是音源本身不能有无故爆音和颤音以及声音失真。小生推荐两首：《Clean a Christmas》和《铁达尼交响曲 》这两首歌在大多数的MP3网站都有。利用这些曲子，你就可以清晰地听出耳机的好坏。

关于音效系统选购的介绍就到这儿。其实，只要平时多留意，你也能成为行家里手，你说是不是？好了祝你买到好的音效系统，再见。

完全认识CPU风扇的性能参数

江苏 望月

炎炎夏日即将来临，人们在为自己考虑如何防暑降温的同时，肯定也会在想如何让电脑“清凉一夏”。那么我们到底该如何才能为电脑防暑降温呢？一般来说，我们可以采用风冷、水冷、半导体制冷和氟（氮）制冷等多种方法来降温，但由于这些方法实现成本比较高，而且还可能对电脑的安全构成威胁，因此这几种方式在国内并不是十分流行。与这些方法相比，另外一种最实效、最方便、最常用的方法就是使用风扇和散热片。说到CPU的风扇和散热片，其实就是利用它们快速将CPU的热量传导出来并吹到附近的空气中去，降温效果的好坏直接与CPU散热风扇、散热片的品质有关，因此如何选择一款合适的CPU风扇就成为我们非常关心的话题。但由于目前市场上到处充斥着假冒伪劣产品，如果我们不了解有关CPU风扇的基本知识，那么在购买过程中就很容易会上当受骗。因此我们在选购风扇之前，有必要去了解一些有关CPU风扇的性能参数，一旦知道了这些鉴别标准，笔者相信大家肯定会选择到一款实用而合适的风扇。下面，笔者就把有关CPU风扇的几个主要性能参数介绍给大家，希望能对大家有所帮助。



1. 风扇功率

风扇功率是影响风扇散热效果的一个很重要的条件，功率越大通常风扇的风力也越强劲，散热的效果也越好。而风扇的功率与风扇的转速又是直接联系在一起的，也就是说风扇的转速越高，风扇也就越强劲有力。目前一般电脑市场上出售的都是直流12V的，功率则从0.X 瓦到2.X 瓦不等，这其中的功率大小就需要根据你的CPU发热量来选择了，理论上是选择功率略大一些的更好一些，因为这种风扇的转速要高一些。但笔者在这里还要提醒大家的是，不能片面地强调高功率，这需要同计算机本身的功率要相匹配，如果功率过大，不但不能起到很好的冷却效果，反而可能会加重计算机的工作负荷，从而会产生恶循环，最终缩短了CPU风扇的寿命。因此，在选择CPU风扇功率大小的时候，应该遵循够用为原则。

2. 风扇口径

该性能参数对风扇的出风量也有直接的影响，它表示在允许的范围之内风扇的口径越大，那么风扇的出风量也就越大，风力效果的作用面也就越大。通常在主机箱内预留位置是安装8cm × 8cm的轴流风扇，如果不在标准位置安装则没有这个限制，那么这时我们可以选择稍微大一点尺寸的风扇。对于该指标，笔者要说的就是选择的风扇口径一定要与自己计算机中的机箱结构相协调，保证风扇不影响计算机其他设备的正常工作，以及保证计算机机箱中有足够的自由空间来方便拆卸其他配件。

3. 风扇转速

风扇的转速与风扇的功率是密不可分的，转速的大小直接影响到风扇功率的大小。通常我们认为，在一定的范围内，风扇的转速越高，它向CPU传送的进风量就越大，CPU获得的冷却效果就会越好。但是一旦风扇的转速超过它的额定值，那么风扇在长时间超负荷之下工作时，本身也会产生热量，时间越长产生的热量也就越大，此时风扇不但不能起到很好的冷却效果，反而会“火上浇油”；另外，风扇在高速运转过程中，可能会产生很强的噪音，时间长了可能会缩短风扇寿命；还有，较高的运转速度需要较大的功率来提供“动力源”，而高动力源又是从主板和电源中的高功率中获得的，主板和电源在超负荷功率下就会经常引起系统的不稳定。因此，我们在选择风扇的转速时，应该根据CPU的发热量决定，最好选择转速在

3500转至5200转之间的风扇。

4. 风扇材质

由于CPU的热量是通过传导到散热片，再经风扇带来的冷空气吹拂而把散热片的热量带走的，而风扇所能传导的热量快慢是由组成风扇的导热片的材质决定的，因此风扇的材料质量对热量的传导性能具有决定性的作用，为此我们在选择风扇时一定要注意风扇导热片的热传导性是否良好。目前导热性能比较好的材料中，导热效果最好的当然是金子了，黄金白金都不错，之所以AOPEN的AX6BC系列主板会在北桥芯片散热片上镀上金子，一方面是显示尊贵的地位，另一方面则是有利于散热。仅次于金子的导热金属就是铜了，铜是一种导热性能优良的金属，如果用铜来生产散热片，那散热效果会非常理想，但铜质地较结实，加工难度较大，质量较重，而且成本也较高，所以我们目前很难见到使用铜来生产的散热片。再次于铜的便是铁和铝，这两种可是很大众化的金属了，但两者横向比较一下，你便会发现铁易锈、质地坚硬、不易加工、质量重等弱点，而铝却没有这些麻烦事，所以铝便成为生产散热片最好的材料了。

5. 风扇噪声

衡量风扇质量高低的另外一个外在表现是噪音大小。试想一下，如果买回来的风扇噪音很大，就算风扇其他性能非常完好，自己心里也不踏实，因为太大的噪音将极大影响我们操作电脑的心情。噪音大小通常与风扇的功率有关，通常功率越大，转速也就越快，此时一个负面影响也就表现出来了，那就是噪声。因此，我们在购买风扇时，一定要试听一下风扇的噪音，如果太大，那么最好不要购买；当然风扇发出噪音，不一定都是风扇质量的问题，也有可能是风扇的转轴润滑效果不行，或者是风扇没有被正确安装好，如果是这样的话，我们最好能重新给风扇定位，或者给风扇的转轴加上一些润滑剂，以保证其润滑效果良好。如今风扇为了减轻噪声都投入了一些设计，例如改变扇叶的角度，增加扇轴的润滑度和稳定度等。我们在使用润滑油润滑轴承时，由于运转时间不长就很容易导致机器过热而出现死机现象，严重的时候还有可能把机芯烧坏。为此，现在有许多好品牌的风扇都开始使用滚珠轴承，这种轴承就是利用许多钢珠来作为减少摩擦的介质。这种滚珠风扇的特点就是风力大，寿命长、噪音小，但成本可是比较高的，只有高档风扇才可能使用到它，而对于普通的风扇来说，虽然都叫“轴承”，但只是轴瓦轴承，即由铜质外套和钢制轴芯组成的，与“滚珠轴承”可是完全的两码事。另外，笔者在这里还要强调一点的是，风扇的转动要平稳，否则很容易产生噪音，因此我们在购买风扇时，一定还要记得检查风扇滚轴轴心是否松动。

6. 风扇形状

我们所指的风扇形状，通常是指组成风扇的散热片的形状。由于风扇的形状对进风和排风影响很大，而进风和排风又会直接关系到最后的散热效果，因此从某种意义上来说，风扇的形状对风扇的工作性能也有一定的影响。普通的散热片是压铸成的，常见的形状只是多了几个叶片的“非”字形，这种散热片的散热效果是最为普通的。较高档的散热片则使用铝模经过车床车削而成的，车削后的形状呈多个柱状突起，这种散热片常用在高档显卡和一些国外原装机的CPU之上（有许多国外原装机根本就不使用风扇，只使用这种散热片）。还有一种鳍形散热片，是通过薄薄的铝板折弯而成的，看起来就像手风琴的风箱，这种鳍形散热片的散热效果不错。更为高档的就是涡流式导流散热片了，这类散热片都是通过压铸成形，散热较密实，且都向某个方向倾斜，以助于空气流的通过，这类散热片用在著名的“涡轮扇”和原装CPU的散热风扇上。对于这个指标，笔者建议大家从风扇的外形、风扇的尺寸大小、叶片的设计形式以及风扇厚度等角度来综合检查，通常不同形状的风扇对散热产生的影响也不会太大，但相比之下，风扇的尺寸大小对芯片进行散热起着比较大的作用。



7. 风扇排风量

风扇排风量可以说是一个比较综合的指标，因此我们可以这么说排风量是衡量一个风扇性能的最直接因素。如果一个风扇可以达到5000转/分，但其扇叶如果是扁平的话，那就不会形成任何气流的，所以关系散热风扇的排风量，扇叶的角度是决定性因素。测试一个风扇排风量的方法很容易，只要将手放在散热片附近感受一下吹出的风的强度即可，通常质量好的风扇，即使我们在离它很远的位置，也仍然可以感到风流，这就是散热效果上佳的表现。



如何选购合适的显示器

江苏 闻章

一、选择适合你的尺寸及类型

最适合的显示器：日常应用选择15″至17″CRT，主流绘图程序选择15″至18″LCD，有限的桌面空间选择短管17″或19″CRT，群组演示文稿选择29″CRT或更大，专业绘图程序（CAD，DTP）选择19″至21″CRT，0.25mm或更小的水平点距（dot pitch）。

二、鉴别显示器品质

任何显示器都不能显示完美的影像，虽然CAD使用者的高阶显示器努力创造完美直线，但你还是会看到主流显示器之间存在许多差异，甚至两部同款机器都难免有别。常见的问题包括针垫形失真（pincushioning）、直线的弓曲（bowing）、色彩收敛失准（misconvergence）以及红绿蓝电子枪无法对齐。显示器附带的控制钮可对这些问题进行适当调整。你可以用一些测试程序来测试你的显示器的有关参数。购买时最好找一家退货条件较不严苛的公司，以便不满意时可以退货。

三、应该购买何种显示器？

选择CRT（阴极射线管）还是LCD（液晶显示器），视你个人的偏好及经费而定

CRT较便宜较有弹性

台式计算机绝大多数备有CRT显示器。与笔记本计算机一样，台式计算机的平面LCD使用rod-shapped分子，由曲光（bend light）来产生图像而不是由电子枪打亮玻璃管可视区域的磷光点（phosphor）。尽管价格已有所下落，但这些台式LCD仍然比同尺寸的CRT贵许多。CRT在多种分辨率下运作良好，相比之下，LCD只有单一的最佳分辨率。要使用较低的分辨率，只好用较小部分的区域来显示或是放大像素来填满屏幕，常常导致较为精湛的外貌。图形操作一般在CRT上效果较好，许多图形专业人士，尤其是从事印刷的，喜欢掌握对色彩校准（color-calibration）及色温设定的控制，这是LCD无法做到的。

LCD较清晰

用15″深、30磅重的CRT与不到7″深（包括基座）、重量12或13磅的LCD相比，就很容易看出LCD的优点。LCD没有CRT的几何、收敛度和对焦的问题，而且其清晰度让你更容易以较小屏幕尺寸来观看较高分辨率的图形。举例来说，即使是14.5″的LCD也能顺利显示1024×768，而15″的CRT显示器一般来说超过1024×768便无法显示非常好的效果。

四、应着重考虑的几点

屏幕尺寸：19″

就日常使用而言，19″显示器最能回馈你在显示器上的投资。你可以用不算贵非常多的价钱购得一部与优质17″显示器相同价钱的19″显示器，而多出的显示区域让你更容易阅览文字密集的网页或电子表格。既然如此，为什么不干脆再买大一点？因为太大太重，难以置于传统的工作空间中，当然如果你的空间够大，这类大型显示器倒很合适。尽管你不应太执着于尺寸及真正可视区之间的差异，但试着维持一英寸以内的差距，也就是说可视区域为18″以上的19″显示器或是具有16″可视区域的17″监视器也是不错的。

分辨率和更新频率：1024×768，75Hz以上

分辨率是水平和垂直方向的像素数目，分辨率越高，你能在屏幕上一次看到的信息就越多。更新频率指的是显示器每秒重绘屏幕的次数。较高的更新频率代表屏幕上较不闪烁，较不会伤眼。更新频率与LCD无关，因为LCD通常针对固定的分辨率进行最佳化。当今市面上



所有的CRT几乎都可以显示某个范围内的分辨率，但你能清楚看到的像素数目则有限度。只要显像管不是太差的显示器（在某特定分辨率之下）都可支持75Hz或更高。多数显示卡早已超越这些速率，不过你应先查明未来是否计划以某特定高分辨率运行。尽管1024×768是多数主流工作的最佳分辨率，但在较小的显示器上则无法用。此外，如果你买较大的显示器，建议你购买更新频率较高的。

监视器深度：量一下你的桌面

如果你的书桌不够大，你或许可以考虑购买短管显示器（有时称为短颈机种）。这些显示器是以CRT映像管为基础，比同尺寸典型显像管浅。举例来说，典型17″显示器大约17″深，但短小型的深度则不到16″。有些厂商更进一步缩减监视器的占用空间，譬如让缆线连接的部分凹陷。如果你的工作区域真的很吃紧，你可能必须再多花些银子买一台LCD显示器，它是所有显示器中占用空间最小的。

CRT：0.25mm或更小的水平点距

点距（dot pitch）是实体磷光点之间的距离，只适用于CRT显示器。一般而言，点距越小，影像越清晰——这是专业绘图人士关注的焦点。度量点距有不同的方法，它们之间并不能完全相互比较。孔径框格（aperture-grille或译条状光罩）显像管（如：Trinitron特丽霓虹，DiamondTron钻石霓虹）通常按



照水平测量来标示点距，但许多圆点光罩（dot-mask）显像管（多数其它类型）还是以对角方式来测量，比较时拿0.866乘以对角点距作为水平点距，所以，0.28mm点距显象管的水平点距就是0.24mm，这个数值可能要比 0.25mm栅距的Trinitron稍微好一点。

五、其他应考虑的问题

虽然LCD不会有像曲形CRT一样的眩光问题，但移动视角时就可能有色淡、字不现等现象。有些最便宜的LCD只有不到100度，转个头去接个电话都会失去画面。建议购买140度以上的，让你靠近时，在显示器边缘的图像质量都不会受到太大影响。

亮度

由于LCD的运作是以液晶来阻隔各种程度的光的，所以亮度便成为关键的问题。以15″的LCD显示器而言，应着眼于200nits。较大的显示器通常因技术原因而亮度较低，不过至少要有150nits。

基本控制

多数显示器如今都使用数字控制和屏幕菜单，但在品质和易使用性上还是有很多差异之处。现在市面上的所有CRT几乎都有基本的对比、亮度、图像尺寸以及图像位置等控制，多数还会包括基本的几何控制（针垫形失真、梯形失真、平行四边形失真等），而且常会包括色温（以空白屏幕为准，色彩整体的冷热度）以及收敛度（R、G、B三个电子枪对齐）。这些控制对多数办公室和家庭工作者应已足够。

附加装置：USB接口

显示器上的USB接口为我们增加外设提供了便利。通常在增加外围设备时，连到你显示器的背后比到主机背后要来得容易，尤其是当主机摆在桌子底下时。一般而言，USB接口不会增加显示器太多成本。你需要考虑的其它选项是连接两部计算机到同一部显示器的双输入、内建喇叭以及麦克风和耳机插头等。

检查产品质量

显示器之间质量的差异可能很大，即使是同一厂商的同批产品也难免，所以你认为显示器有缺陷需要换另一部同款机型时就不要犹豫。要记得，使用孔径框格的所有显示器（Trinitron，Diamondtron）都会在离屏幕顶部及底部2″的地方有细密的水平线，这些是固定孔径框格的线，它可能很烦人，但却不是缺陷。

把显示器连接到你的主机，然后找出以下的问题：

●严重的几何扭曲——特别是针垫型失真——无法用控制来充分修正（只限CRT）。

●高音调杂音（只限CRT）。

●严重的收敛失准（misconvergence）——由红、绿、蓝色晕围绕着白色背景上的黑色文字——无法用控制充分修正。

●偶发性的点按鼠标噪音以及影像扭曲。

●LCD上有不寻常的大量死像素，或是在CRT上有任何死像素。

不只是快一点
——GV-GF3000 64MB GeForce 3显示卡测试

晶合实验室

尽管nVIDIA最新的GeForce 3图形芯片早已问世，但由于驱动程序的开发进度滞后使最初送测的GeForce 3显卡表现不尽人意。3个月过去了，驱动程序版本已从4.13.01.1101 更新到4.13.01.1241。1241版本的驱动程序通过了微软的WHQL（Windows Hardware Quality Labs视窗操作系统硬件质量实验室）认证，另外它也是第一个完全支持DirectX 8的驱动程序，支持GeForce 3的nFiniteFX引擎——完整的像素和顶点处理器……以上这些变化都驱使我们对GeForce 3显卡再次进行测试。





我还不太了解GeForce 3，请看：如今，个人电脑技术的发展速度已经远超乎人们想象，即使是狂热的硬件爱好者面对层出不穷的新产品、新技术也会有“措手不及”的感觉。在这里我想作一个大胆的推测：当大部分硬件爱好者开始熟悉英特尔最新的奔腾4处理器的时候，根本没空也来不及去多看一眼GeForce 3。对于还不太了解GeForce 3的读者，可按顺序读下去，我们将尽所能在有限的版面内向大家做细致介绍；如果你早已熟知GeForce 3的新特征，完全可以跳过这部分内容选择阅读自己更感兴趣的章节。

如你所看到或知道的，显示卡市场的竞争正趋于白热化，但真正的“竞争者”却为数不多。在GeForce 3面世以前，ATI Radeon被认为是nVIDIA GeForce 2系列最有力的竞争者，从技术的角度看这种分析有着确凿的依据：Radeon拥有微软的DX8中最先进的几项技术——关键帧插补（Keyframe Interpolation）、四矩阵蒙皮（Four-Matrix Skinning）、环境凹凸映射（Environment Bump Mapping）、特有的3D纹理和HyperZ等。这些技术在GeForce 2上可没有，nVIDIA后来承认他们的GeForce 2只支持微软DirectX 7的规格，同时也明确表示ATI Radeon距离完全的DX8执行硬件尚有很长的一段路要走。唇枪舌剑背后隐藏着杀机，终于2001年2月27日，nVIDIA在英特尔开发者论坛上发布了最新的GeForce 3，nVIDIA宣称这款新的内含无限效果图形处理器单元（nFiniteFX GPU）的图形芯片将改变人们的三维体验。我们首先要承认现在3D卡的消费者已经比以前成熟许多，由于在3dfx Voodoo之后罕有让人情不自禁惊呼“哇！”的产品加之nVIDIA重新定义的6个月的产品更新周期，许多迷恋3D娱乐的玩家或从事3D图形应用的专业人士终于发现实难“配合”3D的发展节奏，于是GeForce 3的发布并没有吸引人们更多关注也是情理之中的事。我们在因特网新闻组及BBS论坛上看到一部分玩家对此的反应是“告诉我GeForce 4和GeForce 5在哪里？”其实这不仅代表了大多数人对nVIDIA的回应，更是对高速发展的3D技术的一种漠然置之。

既然多边形生成率、像素填充率等指标已经无法再吸引人们的目光，nVIDIA想出了新的营销手段，这就是我们前文提到的无限效果图形处理器。测试结果告诉我们“作为目前最先进的图形处理器，GeForce 3不只是快一点，过不了多久它所支持的丰富特效及超前设计就会大派用场。”

GeForce 3是第一款完全支持DX8的图形芯片，提供了许多令人“眼花缭乱”的新特性，搭配了已经改良的内存构架以及全新的FSAA（全屏抗锯齿）方式。实际上，GeForce 3为几乎所有的业内人士和与图形应用相关的开发商都留下了深刻印

象，他们感慨道“如现实环境般的三维图像效果终于又向个人电脑系统靠近了一大步”。看起来唯一的负面影响来自于偏高的产品售价，最初有消息称成品显示卡的价格将是399美元，但现在我们很欣慰地看到在中国市场上残酷竞争决定的价格要远低于这一标准。

不必说，任何一个实验室或是狂热的游戏玩家都渴望及早“触摸”到GeForce 3显示卡，在国内最早见到的是技嘉（Gigabyte）GV-GF3000显卡，现在它正安静地躺在我们晶合实验室的测试平台上。

技嘉GV-GF3000产品规格（主要基于GeForce 3图形芯片核心技术）

* 完全支持可编程特性的nFiniteFX引擎
* 能使性能获得大幅提升的光速内存构架（Lightspeed Memory Architecture）
* 能实现高维曲面的曲面（Surface）引擎
* 可编程的顶点处理器（Vertex Shader）
* 重新设计的执行程序
* 可编程的矩阵色彩蒙皮（Matrix Palette Skinning）特性
* 关键帧动画插补
* 支持DX8中最新的Morphing效果（通过改变3D模型上特定部分的顶点产生更光滑的表面）
* 雾化效果（支持光线照射、仰角及非线性方式）
* 透视效果（仿真鱼眼视觉、广阔视角、水折射效果）
* 可编程的像素处理器（Pixel Shader）
* 适用于产生每像素级精度的Phong方式光照
* Dot3方式凹凸映射（3种凹凸贴图方式其中的一种，也是相对而言最易实现的一种）
* 环境凹凸映射（EMBM，第二种凹凸贴图方式）
* 可用于编写程序时调用的纹理
* 每像素反射
* HRAA——高分辨率反锯齿效果
* 五点梅花式抗锯齿（Quincunx FSAA）方式
* 内建完整的硬件转换引擎
* 内建完整的硬件光照引擎
* DirectX和S3TC纹理压缩
* 双立方体环境映射能力
* 反射贴图
* 精确的即时环境反射
* 支持硬件加速即时演算的阴影
* 真实的反射凹凸映射
* Z轴纠正凹凸映射
* 在带有反射效果的凹凸贴图上实现Phong方式光照效果
* 高性能的2D渲染引擎
* 为32、24、16、15和8位颜色深度做优化
* 带有阿尔法通道的真彩硬件指针
* 多重缓冲（2倍、3倍和4倍）以产生更平滑的动画和视频率回放效果
* 高品质的HDTV（高清晰度电视）和DVD回放效果
* 高清晰度视频处理器支持HDTV和DVD的全屏、全帧速的视频回放
* 针对影像层的独立硬件色彩控制
* 硬件色彩转换（YUV 4:2:2 和4:2:0 ）
* 动态补偿
* 影像8:1 缩放
* 每像素色彩调节
* 多视频窗口支持余割（CSC）和过滤效果
* DVD图像阿尔法混合合成

我们手头的这张显示卡采用A5版本的GPU核心（这也说明这是一张正式量产的显示卡），这有别于早期送测样品的A3版本。显示内存采用的是EliteMT 3.8nsDDR SDRAM芯片，实际上它的理论速度极限是260MHz（由于采用DDR技术即相当于520MHz）。nVIDIA为GeForce 3显示卡规定的频率分别是200MHz（核心频率）和460MHz（显存频率），而令我们吃惊的是技嘉送测的这张GF3000显示卡的核心频率与显存频率分别达到219.88MHz和508.29MHz！



另外，从显示卡外观看，量产版本与早期的A3版本的最明显区别（见上图）是采用了新的形状奇特、体积“庞大”的涡轮风扇，我们猜测这种“重量级”装置与前面提到的“超频”有着直接的联系。显示卡上没有提供TV-OUT接口，而是配

含了更为实用的DVI（用于连接数字平板显示器）



输出端口。

GeForce 3采用0.15微米工艺的GPU中包含了5700万个晶体管，这使它有能力承载更多功能强大的单元如新的无限效果引擎、光速内存构架以及五点梅花式高分辨率抗锯齿功能。nVIDIA透过nFiniteFX引擎以纯硬件方式支持DX8的顶点和像素处理器。关于GeForce 3新特性的细节，已有许多媒体报道过，这里不再赘述。尽管顶点和像素处理器可用CPU防真实现，但GeForce 3却以硬件方式做到了。这许多新特性使GeForce 3的T&L单元拥有比GeForce 2和Radeon的对应部分更强大的功能。我们据此猜测，游戏开发商曾向玩家们承诺过的由超标量多边形构成的三维人物或动画很快便会实现。

光速内存构架与nFiniteFX引擎一样也是GeForce 3众多新特性中最具重要意义的一项。GeForce 3的GPU时钟频率是200MHz，显存频率为230MHz（相当于460MHz），据此数值我们可以推算出它的内存带宽为460MHz（内存工作频率）×128bit（内存总线宽度）÷8（计算数据带宽时位与字节的换算）=7360MB/s，像素填充率为200MHz（图形芯片核心时钟频率，每1Hz表示1个渲染周期）×4（像素渲染管道数量，每1条像素渲染管道在每1周期内处理1个像素）=800MPixels/s，纹理单元填充率为800MPixels/s（像素填充率）×2（每条像素渲染管道每周期内处理的TMU纹理贴图单元数）=1600MTexel/s;像素和纹理单元填充率的指标与GeForce 2相等，甚至低于GeForce 2 Ultra的1000MPixels/s和2000MTexel/s，因此有人会误以为GeForce 3比GeForce 2 Ultra慢。尽管GeForce 3的理论最大填充率低于GeForce 2 Ultra（其GPU时钟频率为250MHz），但光速内存构架使GeForce 3的内存带宽利用效率比GeForce 2 Ultra更高，这会直接体现在软件应用中。GeForce 3可将4个纹理应用到每条单独的通道中，而GeForce 2只能应用2个。尽管GeForce 3仍然拥有4条像素通道（或称之为流水线），每周期可处理8个纹理单元（这些指标与GeForce 2一样），但它能“派遣”2条像素管道同时执行4个纹理单元（其余的2条空闲出来）。在游戏中，这种混合并行处理能力会减少对内存的读、写操作，并将使性能获得明显提升（目前采用多重纹理设计的游戏越来越多，GeForce 3这一先进的设计会随时间推移逐渐展露出来）。光速内存构架不仅使GeForce 3的纹理贴图处理过程更加高效，也通过Z轴压缩（Z-Compression）和Z轴啮合剔除（Z-Occlusion Culling）技术以及交错型内存控制器（Crossbar Memory Controller）更好地利用了内存带宽。

接下来我们要讲到的是GeForce 3另外一个先进的特性的五点梅花式全屏抗锯齿方式。不同于GeForce 2采用的超级取样（Super-Sampling）方式，GeForce 3使用的多次取样（Multi-Sampling）方式仅需更少的填充率就能实现。以前超级取样方式的做法是在更高的分辨率下绘制一幕画面然后进行渲染，现在新的五点梅花方式从被取样像素周围环绕的4个像素中提取一个色彩样本并采用一种新的运算方法计算出最终要渲染的像素的色彩值。效果相当于以前4X抗锯齿方式实现的图像品质，但性能损失比以前更少。

性能测试

我敢打赌无论是对于“亲临前线”的测试工程师还是本文的读者，这一章节的内容绝对是最值得关注的。在你阅读测试结果的同时一定不要忽视：我们测试用的GeForce 3显示卡的时钟频率及显存频率高于nVIDIA规定的默认频率，分别是219.88MHz和508.29MHz（PowerStrip 3.0beta测量结果），因此内存带宽和理论最大填充率分别达到8160MB/s和880Mpixels/s、1760MTexels/s。这块经过“超频”的显示卡在测试中的性能表现将优于运行在标准频率下的同类产品。由于技嘉为GV-GF3000定制的驱动程序还没有到位，我们使用了开篇介绍的4.13.01.1241 版本的nVIDIA公版驱动程序。

测试平台	
主板	华硕（ASUS）CUSL2（BIOS版本1006.A）
处理器	Pentium III 1GHz（133MHz×7.5）
内存	256MB 胜创（KingMax）PC150（测试时设置为133MHz FSB，2-2-2-5/7）
显卡	技嘉（Gigabyte）GV-GF3000（GeForce 3）64MB；nVIDIA GeForce 2 Ultra 64MB
硬盘	迈拓（Maxtor）金钻四代 20GB（7200RPM/2MB Cache/ATA 100）
操作系统	Windows 98 SE（4.10.2222A 中文版）
显卡运行频率	GV-GF3000：220MHz/510MHz；GeForce 2 Ultra：250MHz/460MHz（默认值）
显卡驱动程序版本	4.13.01.1241

Quake Ⅲ Arena一直都是3D显卡性能评估时的必测项目，尽管是一款1999年出品的“老”游戏，但作为OpenGL游戏的代表，目前尚无新作能出其右。注意：Quake Ⅲ Arena DEMO测试的结果只能反映3D卡在Quake Ⅲ Arena或是基于Quake引擎的OpenGL游戏中的性能，除此范围并不具说服力。我不知道大家是否还会关心高端3D卡在640×480×16bpp这种“超”低分辨率下的性能表现，但我还是尽己所能将这个测试结果展示出来。在这种分辨率下，显卡的填充率并不会受到显示内存带宽的限制，这也是GeForce 3与GeForce 2 Ultra表现相当的原因。同时我们也看到这种分辨率下开启Quincunx FSAA效果几乎不会对性能表现构成威胁，这也是情理之中的事，目前主流3D卡的填充率都能应付自如更不必说GeForce 3了。在1024×768×32bpp分辨率下，GeForce 3优势明显，这与其重新设计的构架不无关系；即使在开启Quincunx FSAA效果后也有每秒83.5帧的速率，这完全能满足“狂热分子”在游戏中激战的基本要求。1600×1200×32bpp分辨率下，GeForce 3是当之无愧的大赢家，每秒82.8帧的速率令我们大吃一惊，显示器分辨率设置为最高、游戏中全部细节设置均调节到最大依然没有问题，这意味着……GeForce 2 Ultra的表现已经相当勉强，我们不敢保证以每秒49.5帧的速率能取得不错的战绩。在这种分辨率下，GeForce 3的Quincunx FSAA效果只提供了每秒31.9帧的速率，游戏已经不再可玩。

Quake Ⅲ Arena（Ver 1.17）			
DEMO001	640×480×16bpp	1024×768×32bpp	1600×1200×32bpp
GeForce 3	156.8	148	82.8
GeForce 3-Quincunx FSAA	155	83.5	31.9
GeForce 2 Ultra	163.1	120.6	49.5





Evolva（Ver 1.2，Build 944）		
	1024×768×32bpp（普通模式）/最低帧速率	1024×768×32bpp（开启DOT3凹凸映射模式）/最低帧速率
GeForce 3	162.6/56	110.8/47
GeForce 3-Quincunx FSAA	51.8/22	40.7/21
GeForce 2 Ultra	125.6/30	75.7/30

Evolva是一款DirectX 7游戏，采用每像素光照和大量DOT3三点式凹凸映射贴图，游戏中的场景的确非常华丽。这里我们提供了游戏测试的平均速率和最低速率。在1024×768×32bpp分辨率下，GeForce 3在没有开启Quincunx FSAA时表现得相当出色，这不但体现在平均速率，相比之下最低速率反而更能说明问题。虽然无论是56帧还是47帧都会让人觉得牵强，但这种过渡意味着GeForce 3的处理能力并没有由于更多特效而完全耗尽；看看GeForce 2 Ultra稳定的2个30帧值，其实它在1024×768×32bpp普通游戏模式时就已弹尽粮绝，此后CPU替它分担了大量的工作，这就是它所表现出的最低速率始终没有变化的主要原因。最后让我们为开启Quincunx FSAA效果的GeForce 3作个公正的评判：它无法通过来自Evolva高分辨率、全特效的严峻考验。

AquaNox是德国游戏开发商Massive Development最新制作的游戏，该公司以前曾制作过一款名为“阿基米德王朝”的游戏，但反应平淡。他们的新作AquaNox仍然以前作的水下战斗

AquaNox AquaMark (Benchmark Ver 2.1)				
	640×480×16bpp	1024×768×32bpp	1600×1200×32bpp	硬件T&L单元性能
GeForce 3	39.3	33.6	21.6	3.73 Mpolys/s
GeForce 2 Ultra	18	15.9	11.1	1.56 Mpolys/s

故事为蓝本，此次开发由于加入了大量华丽的特效并对DX8提供了支持，进而引起nVIDIA的关注，于是AquaNox游戏中的部分场景成为nVIDIA发布GeForce 3时最具代表性的演示片段。

我们按AquaMark的默认设置（贴图使用了24MB的纹理，测试设置中可开启针对DX8以及GeForce 3的像素处理器，而GeForce 2由于不具备此功能无法激活此选项）运行了测试。作为DX8游戏的先驱，AquaMark对3D卡提出了严峻考验，当我们看到在640×480×16bpp分辨率下GeForce 3仅跑出了39.3帧的成绩时大失所望，对于这种即时战斗类游戏这是“不及格”的表现。如果按此标准来衡量3D卡，GeForce 2 Ultra简直就是“史前恐龙”……尽管这些都是我们不愿见到的，然而3D技术的进步从不曾以个人意志为转移，亲身体验过AquaMark这样的游戏，终于体会到nVIDIA正在紧锣密鼓地开发“NV25”及“NV30”并非是杞人忧天。（其实AquaMark中支持的最大贴图纹理是40MB，只是看到上面的成绩后我们认为实在没有必要对3D卡继续施以“酷刑”。）

另外我们借此机会对GeForce 3和GeForce 2两代GPU的硬件T&L性能进行比较（选择低分辨率设置的原因是为了更充分地展现硬件T&L的性能）：正如大家看到的，新生代的T&L单元所表现出的性能胜出其前辈2.4倍。

3DMark2001是今年MadOnion公司带给我们最大的礼物，作为第一款支持DX8的基准3D测试程序，测试中所展现出的美伦美幻的三维场景令人折服。性能测试部分第4个也是最后一个测试场景其实是测试像素及顶点处理器的功能，但就目前而言，它更像是为nVIDIA GeForce 3量身定做的演示动画。（在3DMark2001的界面中我们还发现，GeForce 3在T&L引擎一栏中显示的内容是“Pure Hardware T&L”——真正的硬件T&L）

3DMark2001 Pro			
	1024×768×32bpp	像素填充率	纹理单元填充率
GeForce 3	5303	645.7MTexels/s	1452MTexels/s
GeForce 2 Ultra	3557	369.1MTexels/s	701.3MTexels/s

如果大家觉得总得分的差异太过笼统，不妨看看像素及纹理填充率数据的比较。我们常听到的填充率数据都是来自理论值，根本没有考虑到有限的内存带宽的利用效率，在高分辨率、高色深环境下更是无法达到预期的目标。

上面的结果显示了在1024×768×32bpp分辨率下，真实的像素及纹理填充速度。尽管GeForce 2 Ultra拥有更高的理论填充速度，与GeForce 3相等的内存带宽，但测试结果向我们宣布表面看起来理论指标略逊一筹的GeForce 3在此轮竞赛中以绝对优势胜出，它的制胜法宝是新的交错式内存架构和Z轴隐面剔除技术。即使是在开启Quincunx FSAA时GeForce 3仍可与GeForce 2 Ultra较量，因为它能更有效地使用内存带宽。GeForce 3在纹理单元填充率子项取得的优异成绩应该归功于新的贴图渲染方式“2条像素管道同时执行4个纹理单元，其余的2条空闲出来以应付其他一些更‘贪婪’的特效”。

结论

GeForce 3的确是一款很有“内涵”的芯片，任何一位单凭理论值规格下赌注的看官都会大跌眼镜，它不但在当前的主流应用中捍卫了“3D之王”的荣誉，更展露出决战明日的潜力。

作为目前最先进的图形处理器，GeForce 3不只是快一点，过不了多久它所支持的丰富特效及超前设计就会大派用场。

就技嘉公司送测的这块GV-GF3000显卡而言，我们对它在测试中的性能表现表示满意（由于这款显卡还未大批量投放市场，我们还无法进一步了解到关于驱动程序及捆绑软件甚至售价方面的详情，因此仅对产品性能发表意见）。在与其他媒体对同类产品的评估结果进行比较后，我们发现经过频率提升的GV-GF3000获得了较明显的性能增益。而这一切都是基于极高的产品稳定性（在我们接近3昼夜的测试过程中没有出现任何由不稳定因素产生的异常情况），因此我们相信这与普通玩家的“超频冒险”有着本质的区别。

谈到购买，我们想说的是“无限效果”代价不菲，不过对于有足够预算买得起它的人来说，GeForce 3一定不会令你失望。至于购买时机，nVIDIA的产品更新周期是6个月，因此消费者总能随时看到最新最好的产品。



中关村行情

市场行情

Intel发布了P4 1.8G 和P4 1.6G。相比其它的P4来讲，这款1.8G 的CPU使得Intel在与AMD的速度之争中暂时处于上风。不过考虑到P4 1.7G 在某些测试中的成绩只和Athlon 1.2G 基本相同，那么这款1.8G 的CPU的性能恐怕不会比Athlon 1.4G 强很多。目前这款P4 1.8G 的价格为562美元，1.6G的价格为294美元，对于绝大多数玩家来说还只是个可望而不可及的梦。P4套装的价格有所下降，P4 1.5G+Intel VC850+64M Rambus ×2 现在的价格是4150元，P4 1.7G+128M+ASUS 现在的价格是5100元。PⅢ 1G的价格没有什么太大变化，散包价格维持在1495元左右。性能不如雷鸟1G，价格却相差一倍还多，唯一可以安慰Intel信徒的恐怕只有其无与伦比的兼容性与稳定性了。雷鸟1G的价格继续走低，只要730元。雷鸟850/900报价为600/610元，价格只相差了10元。高频的266MHz FSB的雷鸟1G/1.2G/1.33G 的价格为730/885/1220元，都有一定程度的下降，看来买1G和1.2G 的雷鸟还是很值的。由于最近毒龙缺货比较严重，导致其价格也有一定程度的上扬。

现代PC133 128MB内存的价格仍然是125元。购买内存的顾客已经不满足于128MB的条子了，纷纷把目光转向256MB容量的，不过目前市场上单面256MB的内存还很难找，包括KingHorse、KingSton和KingMax这几种名牌内存也都是256MB双面的，其实单面256MB和双面256MB根本没什么区别，而且单面256MB的内存在某些主板上还有无法正确识别的可能。品牌内存方面，KingHorse 256MB为270元，仅仅比现代256MB兼容条贵25块钱，选择哪个还用说么？KingMax PC150 256MB还比较贵，要340元。

硬盘方面，市场里出现了一款新希捷硬盘，柜台的人叫它“U6”，但我们到希捷的网站上去查，则只看到了“U Series Family”字样，而且此硬盘有20G、30G、40G、60G和80G几种型号，5400转/分，单碟容量40GB，2MB缓存，支持UDMA100。肯定也不是U10或U5系列。不管怎么说，它的价格非常便宜，60GB容量的仅仅1040元，适合对速度不敏感而对容量要求很高的朋友使用。希捷的酷鱼Ⅲ代40G 950元和IBM的60GXP 40G 980元。

现在的打印机市场，主要被佳能、Epson、HP、利盟四家占据。佳能的S系列中S400/S450/S800的市价是1100/1550/2850元；Epson的COLOR680/PHOTO790/890分别是1250/1780/2600元；HP的630C/930C 550 /1550元；还有利盟的Z系列12/31/52价格是595/995/2190元。由于现在家庭购买打印机的数量还相当有限，所以部分价格透明度不高，建议大家在购买时多走访几家，以免上JS的当。

现在市场上常见的中高档鼠标有罗技和双飞燕两个品牌：罗技散包旋貂，假货很多，购买时要小心，PS/2口的为70元左右，USB口的80元左右；极光银貂，330元左右；极光旋貂，220元左右；散包银貂只要120元左右。

新品时报

丽台显卡在近半年的时间一直表现的非常活跃，无论是新品上市还是价格上，近来的速度都很快。在nVIDIA推出MX400的晶片后，丽台在3月底推出了采用MX400的Gefore S360 MAX/TV 64M显卡，在MX200、400的强大攻势下，采用MX芯片的显卡已逐渐淡出市场。为填补这一空缺，现在又推出了采用MX400芯片的S360 Pro/400。S360 Pro/400是采用MX 400芯片32M SDRAM/核心由175MHz提升到现在的200MHz/显存5ns/6层PCB底板/WingFox硬件监控功能，目前的市场售价为790元。

虽说目前DVD光驱在市场上非常多见，但高速的16倍速DVD并不是很多，像SONY、先锋、明基等的16速DVD也都比较贵。基本上都在八九百元左右，离主流的五六百元仍有不小的差距。到现在市场上热卖的仍以10速、12速为主，16速的则不多。不过现在有一种16速DVD光驱已经大踏步的降到608元，这就是台电16速DVD。从7月5日起台电16× DVD开始以608元销售，而且可以保证的是即便暑假过后，价格也不会回涨。如果大家真的见过这款DVD光驱，一定发现它的包装很有特色，而且包装内还赠送最新的《豪杰超级解霸2001》、《豪杰超级DVD》等软件。

AOC 7Klr D7纯平显示器采用的是钻石珑17寸显像管、点25mm的栅距、分辨率1024×768下可达85Hz的刷新率、112M的带宽。这款钻石珑17寸显示器价格只要1980元。

中关村市场配件出货量排行榜			
产品	第一	第二	第三
CPU	Duron 750	Duron 800	赛扬 II 700
主板	微星694D Pro	技嘉GA6VX7-4X-A	美达MIDA KT133
硬盘	希捷U5 20G	IBM 60GXP 40G	IBM 75GXP 30G
显卡	耕升GeForce2 MX黄金版	丽台GeForce2 MX	小影霸 速配7000
本排行榜信息由本刊中关村情报站收集提供			

外地行情

深圳行情

PⅢ-1000EB深圳全线缺货，无论是盒装还是散片，市场都没货，据消息，前两天市场就开始缺货，因为货紧价格已经开始上涨，这两天市场就基本没货了。而PⅢ-733EB现市场上有三种货，一种为散片，一种为原包，一种为封包，原包就是Intel公司出厂时就已包好，封包就是出厂时为散片，到了大陆再包装、CPU是真的，但风扇和原装的有差别，不过，使用上没问题，原包的和封包的价格差别在50元左右，望各位买时小心。

RAMBUS内存价格下跌，三星RAMBUS 128M PC800、256M PC800市场价格为580、1190元，比前些天有所下跌。而其余内存价格基本未变，据悉，最近内存市场总的来说高端内存价格在缓跌，而低端内存价格基本未变，即使便也是今天涨一点明天跌一点，来回波动，因价格已很低，不管是涨还是跌幅度都不会很大。所以，普通内存价格在近期不会有大的浮动。

部分硬盘价格下跌，昆腾20G（4500）、20G（7200）、30G（4500）的市场价格分别为585、720、725元。希捷10.2G（5400）、20G（5400）、20G（7200）、30G（7200）市场价格为555、605、690、860元，同前几天比除了10.2G（5400）价格基本未变外，其余几款价格都有变化，跌幅在10到30元左右。另外，星钻硬盘价格也有所下跌，星钻20G、30G、40G的市场价格为715、835、860元。

Aopen 1648（16×）DVD即将在近期上市，此DVD继承了AOpen光电产品优良设计工艺，读取CD-ROM盘片速度从原来的40倍速提升至48倍速，以让广大的使用者运用此机可更得心应手。DVD-1648还支持Ultra-DMA66功能，其DVD资料传输速率达22、160KB/s，光驱资料传输速率达7,200 KB/s，同时支持32倍音轨，内置Flash Memory。DVD-1648支持DVD-RAM规格。

南京行情

PⅢ-1G散包和原盒的售价分别上涨了50、40元，而今天这两款CPU的售价再次暴涨，现在的零售价格分别为1580/1700元，涨幅达到了30元之多，PⅢ系列的733原盒和866EB今天也再次上涨了10元，现在的报价分别为1010/1220元，可能是因为点仓在即，导致产品缺货引起的。不过今天赛扬系列的价格仍然是大部分降价，赛扬Ⅱ 700/733更是下降了30、60元，而热销的赛扬Ⅱ 800今天的价格却再次上扬20元。AMD方面近期的变化则与Intel截然不同，价格连续几天保持不动，Duron 800和雷鸟1G的售价仍然保持在370/770元左右。

突然上涨的内存价格终于回落，HY 256M和KingMax 256M的售价今天全部小降了5元，最新售价分别为245/355元，HY 128M现在的售价仍然为130元，但是最低可以于125元成交。对于我们消费者来说这的确是一件好消息，但是内存近期的变化实在是难以预料，很有可能什么时候就会再次上涨，而且据传芯片厂商已经开始控制内存的产量，因此内存是否会涨价也就很难说了。

硬盘的售价也略有小涨，希捷酷鱼Ⅲ 30G/U5 20G/IBM 40GV 20G三款分别有了5、10、20元的上升，现在的报价分别为870/630/700元。而且据称硬盘现在缺货现象仍然比较严重，因此还要涨价的可能性非常大。

沈阳行情

CPU方面，和前几周相比基本没有太大的变化，不过有的型号略有反弹。

内存方面，现在的内存实在是便宜，几乎每天都有个新的记录在诞生，可能在过段时间内存要按斤卖了。由于内存的降价致使现在HY的条子的做工越来越不敢恭维，所以我还是向各位网友推荐买KingMax的，128的也不过高了三四十元。

现在出来一款新的PHILIPS107T显示器是通过TOC99认证的，性价比很不错，想要显示器的朋友们赶快行动吧。以上价格如果还想低的话就要看各位的砍价本领了，不过以我几年配机子的经验来看，在你了解行情的前提下觉得价格合理而且还能砍些零头的话，我觉得就装大方点，不要在钱上计较了，但一定要向商家索要些你用的着的东西，比如电源插头、电脑防尘罩甚至电脑桌……这样算下来你会更加划算的。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PIII 933EB	Socket370 散装	1400
	PIII 733EB	Socket370 散装	920
	赛扬 II 800	Socket370 散装 0.18 微米	600
	赛扬 II 700	Socket370 散装 0.18 微米	430
	AMD 雷鸟 1G	散装 FSB 266MHz	760
	AMD 雷鸟 850	散装	620
	AMD Duron 650	散装	400
	AMD Duron 750	散装	280
硬盘	希捷 酷鱼III代	40G 7200rpm	960
	希捷 酷鱼III代	30G 7200rpm	850
	昆腾 LM	30G 7200rpm 2M	1010
	迈拓 星钻一代	40G 5400rpm DMA100	870
	迈拓 金钻六代	30G 7200rpm	1040
	IBM 75GXP	20G 7200rpm 2M DMA100	770
显卡	七彩虹 霹雳9000III	GeForce2GTS PRO 32M DDR	1140
	小影霸 速配7000DDR	GeForce2GTS 32M DDR	990
	ATI Radeon	32MB DDR	1700
	丽台 GeForce2MX	32M SDRAM	780
	爱尔莎 影雷者GTS	GeForce2GTS PRO DDR显存	1850
	ATI Radeon	32M DDR	1250
主板	微星 815E	Intel i815E	880
	技嘉 7ZX	VIA KT133	1000
	升技 SE6	Intels i815E	890
	升技 K7T	VIA KT133	940
	华硕 CUSL2-C	Intel i815EP	1020
内存	现代 HY-64M	PC100	78
	现代 HY-128M	PC133	130
	现代 HY-256M	PC133	260
	KingMax 128M	PC150	170
	KingMax 256M	PC150	340
声卡	花王 SV650	YAMAHA OPL3-DS-1芯片	30
	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	400
	[illegible]之道DVD6	FM801 AC-3解码5.1	400
	Sound Blaster Live! 5.1豪华版	创新 SB Live	720
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2500
	MGA 786FD	17英寸纯平珑 0.25点距	2650
	Acer 78G	17英寸纯平 0.27点距	2199
	SONY E200	17英寸纯平珑 0.25点距	3050
	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	3000
光驱	华硕 50x	50x	380
	创新 12x	DVD	780
	宏基 16x	DVD	799
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



驱动热报

Creative

创新2001年7月10日发布Creative GeForce 3、3DB GeForce 2 GTS/Ultra/MX DDR/Pro/MX200/MX PCI、3DB GeForce 256/Pro、3DB Riva TNT 2/Ultra/M64/Ultra Gamer/Vanta/M64 Bulk、GB Riva TNT2 M64 Bulk、3DB Riva TNT显卡最新驱动12.90版For Win9x/Me。基于nVIDIA公板驱动12.90版。请注意这些驱动与所有版本的Blaster Control均不兼容。

Gigabyte

技嘉2001年7月10日发布Gigabyte主板EasyTuneⅢ超频工具最新3.3 B0511（Beta）版For Win9x/Me/NT4/2000。技嘉的EasyTuneⅢ是一款非常不错的基于Windows的超频工具。它同时适用于普通用户及专家用户。

3dfx

3dfx 2001年7月5日发布Voodoo 3显卡最新驱动Omega加速版For WinXP。加速版驱动一般都由DIY水平很高的网友制作。虽非厂商官发布，但制作水准高的加速版驱动常能让我们收获意外的惊喜。根据最新的消息，XP将不再支持3dfx系列的显卡，所以我们只好从非官方的途径来获得3dfx系列的显卡在XP下的驱动。

Intel

英特尔2001年6月30日发布Intel芯片组（Intel Chipset Software Installation Utility）最新驱动2.90.009版For Win9x/Me/2000/XP。Intel Chipset Software能够使您的Windows操作系统认识从430TX一直到860的英特尔芯片组，并能够自动安装相应的Inf文件以体现芯片组的功能特征。

本栏目行情由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供。（所有信息截止到2001年7月10日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第9期\DRV\下。

编辑导语

《少林足球》终于上映了，特意买了一张正版VCD来一睹周星星的这部全新大作。虽然看的时候我仍在笑，笑地顿足捶胸，不过笑过之余却有几分失望。该片上映之前受到多方好评，被喻为全面超越《仙履奇缘》和《大圣娶亲》。曾有评论称："全片以喜剧元素为多，偶有伤感画面，赛过上述两部的感人台词更是多处，令人回味不已。并且在片中已不再有周星星一向的无厘头风格，但是又处处充满了喜剧性。在喜剧风格的表现上已达无招胜有招的境界。"

如果没有上述这样的评论，《少林足球》确实是一部很不错的喜剧，该片在画面的刻画上十分独到，将观众注意力吸引到充满特技和功夫的优美画面上。以动作成功地表现出了喜剧应该有的幽默。不过要说超越了《仙履奇缘》和《大圣娶亲》，实在有些言过其辞。

我不想否定《少林足球》在喜剧表现手法上追求创新的做法，但周星驰系列最出彩的内容本就是他那种无厘头的风格，调侃的对白，夸张的动作，失去了这些的《少林足球》就失去了周星驰喜剧的特色。缺少了星仔那独有的夸张笑声，缺少了达叔夸张的表情，缺少了那些听起来没边的对白，《少林足球》已经让人没法觉得这也是周星驰的作品。

无招胜有招是以平淡出精彩，不是将招式删除。没有了无厘头风格的《少林足球》真的让我失望，放着无厘头这样有前途的风格不用，一味改风格变戏路，真是一种悲哀。

林飞
exert@popsoft.com.cn



在梦与现实之间——宽带网综述

本刊编辑部

编者按：

据CNNIC在2001年初的调查报告显示，我国以中国公用计算机互联网（ChinaNet）为主的骨干网出口带宽已经达到2799M，但目前多数网民仍在使用窄带网接入。这种情况下，发展宽带成为了当务之急。从本期开始，我们将就中国宽带接入的发展作出系列报道，内容包括：宽带网络综述、ADSL和Cable的竞争、现行宽带资费和使用情况调查等。希望大家喜欢。

一间小屋、一台电脑、一部在拨号时发出"吱吱"怪声的3200调制解调器、一个满头是汗的胖子，望着屏幕上打开的浏览器缓缓移动的进度条，焦急地擦着汗；当出现操作延迟的提示时，一声无奈的叹息，"天啊，难道就不能再快一点？"

1996年在我接触网络前，亲眼目睹了一位中国第一代网民被国内那窄小出口带宽所折磨不已的情景。"为什么会这么慢？"我曾疑惑地询问，答案是因为我们用的是窄带网，带宽小自然快不了。"何时上网才会变得快一点？"是我的第二个问题，答案是主干网带宽变大并且我们都用上了宽带。本想再问问什么是宽带，不过看着对方疲惫的表情，实在于心不忍。

之后我一直在想，我们什么时候能用上宽带？

1999年，中国宽带网络接入建设悄悄地开始了。2000年初，上海、广州两地率先推出了ADSL和HFC的宽带网接入。之后中国宽带网络接入建设的风潮如同洪水一样席卷了华夏大地，一时间各类资本纷纷介入，诸多系统集成商纷纷投入这场建设的大潮。2001年，这场建设更加如火如荼地在发展，人们更把2001年称为"中国宽带年"。宽带来了……

宽带究竟是什么？

大约在10年前，在美国的佛罗里达州奥兰多市首次出现了交互式电视（iTV）社区。当时采用的是光纤同轴电缆混合（HFC）接入到户，发展于有线电视网的基础之上。由于HFC是一种以模拟频分复用技术为基础，综合了模拟/数字传输技术、光纤同轴电缆技术以及射频技术的分布式宽带用户接入网络，工程难度较大，造价较高，故未形成广泛的市场，应用受限。这大约是有据可考的最早入户的宽带网。

近年来随着xDSL技术的兴起，电话公司开始利用普通的电话线路进行宽带接入的建设。xDSL是利用数字编码/压缩技术从现有的电话线路上可以获得最大数据传输容量，同时又不干扰在同一条线路上进行常规的话音服务。xDSL具有性能稳定、经济及工程实现方便的特点，是目前广大社区采用交互式电视较为理想的方案。

宽带是指在网络上的同一传输介质上，以不同的频率进行多重的并行传输，使用户保持在一个高速接入Internet的状态。目前的常见宽带技术主要有xDSL、HFC等。通常人们把骨干网传输速率在2.5G以上，接入网能够达到1兆的网络定义为宽带网。宽带网建设分为3层：骨干网、城域网和社区接入网。骨干网相当于城市与城市之间的高速公路，城域网相当于城市市区内的道路，社区接入网解决的则是将道路从市区一直修到小区，抵达每户的家门口。从目前情况看，经过多年发展，我国骨干网建设已经基本成型，传输容量大幅提高，基本能满足宽带信息化发展的要求；在城域网方面，目前多数的大中型城市都已经建成了独立可行的城域网系统；而社区接入基础设施建设方面，还处于起步阶段，也是突破宽带瓶颈的"最后一公里"。与骨干网和城域网建设相比，社区接入网建设政策限制较少，投资门槛也相对较低。

未来充满曙光

自2000年初宽带的悄然发展之后，2001年已被认为是中国的宽带年。随着各种力量和资本的全力介入，各地骨干网、城域网和社区网项目的纷纷开工，一时间形成了千军万马奔向宽带网的壮观场面。刚刚经历过互联网大潮洗礼的IT业不禁怀疑：宽带网会不会步.com 的后尘，成为互联网的另一个巨大泡沫？群雄逐鹿的宽带网市场究竟鹿死谁手？

然而宽带网络的兴起并非偶然现象，也并非全来自于厂商的炒作，它是用户需求拉动以及技术和厂商推动双重作用的结果，而吸引各种力量奋勇投身的则是宽带市场所展现的美好前景。在传统窄带网络时代，速度、内容和价格是制约互联网发展的3个主要因素，宽带网将从根本上改变这种状况。宽带使数据在计算机网络中的传送速度大大加快，也使传送的内容更加丰富，从而为各种网络应用的开展提供了广阔的空间。宽带还将大幅降低网络通信费用，从而使24小时在线成为可能。

当各种丰富多彩的宽带应用在给人们工作生活带来巨大便利的同时，也创造了一个庞大的宽带市场。据调查表明，2010年全球宽带市场规模将达5800亿美元，宽带上网家庭总计将达9亿个。届时，美国宽带市场将由约1亿个家庭和1400万个中小型企业构成，亚洲将有约2.5亿个家庭和3760万个中小型企业使用宽带连线，而欧洲约有1.6亿个家庭和3080万个中小型企业使用宽带网。IDC的调查报告表明，在2000年亚洲宽带用户总数为450万。到了2004年，这一数字将达到6000万，其主要增长将来自中国和日本。

尽管我国宽带网建设起步较迟，但发展非常迅速。据统计，截至2000年年底，中国各地的宽带网接口达到3.7万个。目前，中国电信、中国联通、网通、广电已经建成全国性宽带骨干网。在信息化大潮的带动下，各地的宽带网建设也进行得如火如荼。北京、上海、天津、重庆、广州、深圳、南京、成都、济南等大中型城市也竞相推出当地宽带城域网的建设计划，其中北京、上海、广州等地的宽带城域网已经开始并已取得初步成果。而在骨干网出口带宽问题基本解决、竞争格局已经形成的情况下，迅速扩大的市场容量以及竞争带来的良好环境，将使大量投资涌入中国宽带接入网市场。据预计，未来5年中国宽带发展需近240亿美元投资，其中传输系统需150亿，接入网60亿，数据通讯硬件30亿。这将为许多厂商提供巨大的市场机会。

值得思考的现实

目前的中国宽带市场随着电信重组，广电、电通和铁通的介入，加上原有的网通长城宽带等一些服务商，已进入了一个诸侯纷争的时代。众多上市公司、系统集成商纷纷投入宽带的建设和运营中，围绕着宽带网络的建设和推广展开了激烈的竞争。

中国电信在接入方面，主要采用以太网接入和ADSL专线接入，其目标是全年发展180万户宽带用户，其中ADSL用户30万，以太网接入用户150万。但在接入方面，中国电信也具有明显的劣势：由于长期以来形成的思维模式和价值标准，不易转向新的技术；而其垄断电话网络资源，使得ADSL接入技术受到其他厂商的支持非常少等。另外，中国电信在宽带骨干网、城域网和接入网的全面介入，使其犹如一个“全能运动员”。作为传统的通讯服务企业，中国电信具有诸多的优势，但是要想在每个方面都取胜，难度不小。

长城宽带网络股份有限公司采取的是由下而上的发展策略，以“社区网—城域网—全国网”的结构形式推进长城宽带网络基础设施的建设，期望以此先圈住用户，再把分布在全国各地的网络连接起来，形成全国大网，胃口之大不可小窥。虽然长城宽带声称“长宽网络”预期3年覆盖500万网络用户，注册用户达到250万户以上。但是即便长城宽带拥有充裕资金，不过战线拉得实在过长：不仅仅投入宽带网络建设和运营，而且做网络设备的研制和经营，希望能最终形成传统产品、新的接入设备产品和信息服务三足鼎立之势。在宽带方面，长宽企图编织全国大网，把自己放在了与电信、网通、联通、广电等网络巨头竞争对手的位置，今后发展中将遭到竞争对手强有力的堵截和压制。在全国市场的广泛介入，也将使其面临越来越严峻的资金问题。

其他的企业在发展上也各自存在着一些问题。电力系统凭借自己的电力专用通信网，在许多方面具有优势。电力系统输电线路资源丰富，全国500kV和330kV的电力线路25 094.16公里，220kV线路107 348.06公里，加上110kV线路共计310 000公里；另外，电力系统还有大量的35kV、10kV线路可供利用。以上线路资源可以用来架设电力系统特殊光缆，免除了复杂的征地手续和大量的基础设施建设，而且在输电线路杆塔上加设光缆具有非常高的可靠性。但是电通尚未取得进入中国电信市场的资格。

而广电目前最需要的则是丰富的数字平台的信息源。广电的有线电视网在用于HFC的建设上是绰绰有余，但是目前它的增值业务还处在市场培育阶段，它要做的是将大量的信息经过组织优化，推向用户，让用户以低廉的价格体会到上网的好处。随着观众的增加，才能出现规模效益，进入更高阶段的发展，最后发展高速的互联网服务。

宽带带来的竞争

宽带网的发展为中国的电信业发展提供了最为广阔的舞台。中国电信、中国联通和中国网通等各大电信运营商，已在这个广阔的舞台上展开了一场战略角逐；而广电则牢牢掌握着遍布全国的有线电视网，并以此为基础发展起一个多媒体宽带IP网。

中国电信

中国电信以建设具有“光的速度、海的容量”的宽带网络，以促进信息技术在我国广泛应用为目标，从去年下半年开始对ChinaNet在内的业务网络进行了大规模扩容，利用思科的密集波分复用（DWDM）技术和千兆比特路由器，建设高速度、高性能、大容量的中国公用宽带网。

中国电信宣布他们的宽带网主要包括高速传输网建设和高速接入网建设。其中，高速传输网建设已经从以下几个层面全面铺开：

1. 加速建设高速率、大容量、安全可靠的高速传输网络，覆盖地市级以上城市，其技术应用从16波＋2.5G逐步迁移到32波＋10G系统，目前武汉至南京、南京至上海已开通。

2. 在网络保证机制上，相当一部分地区将从过去格型网转向环型结构，使网络更加安全可靠，当某一节点发生故障时，通信能力不受影响；仍采用格型网的地区将建立数字交叉连接系统。

3. 新建5-6万公里光缆，并采用新一代光纤，为支撑今后40G-80G甚至更大容量的光纤网络打下基础。

4. 重点发展宽带互联网和宽带ATM网这两个物理网。宽带互联网建设将在全国省际之间原则上采用IP over WDM 2.5G（其中广州、上海、北京的IP over WDM 2.5G已开通），为上网提速。宽带ATM网具有多协议标记交换（MPLS）和虚拟专网（VPN）功能，容量将达40G，覆盖全国各个省份，是一个多业务的综合接入网络，为用户提供多种宽带业务平台。

在宽带接入网方面，中国电信表示将根据不同用户的需求特点，分别实施不同的方案：

1. 发展城域网（WAN）建设，把互联网骨干延伸到大中城市的住宅小区，使100M速率可到大楼、楼层和桌面，用户一接入就是10M甚至100M的速率，比过去租一条专线的带宽（2M-10M）还要高。

2. 利用FTTX＋LAN＋xDSL技术。

3. 利用现有资源，采用铜线＋ADSL技术。

4. 对中速接入用户以ISDN为主，用户至少可得到64k-128k的服务，还可以得到端到端服务。

5. 对采用普通调制解调器的低速率接入者，中国电信将增加拨号服务接入器端口，使拨号上网接通率力争达到90%。

中国电信还宣布，其ChinaNet在2000年新增了1200万用户，使用户总数达到了1600万，网络总带宽达到了800G，网络节点间的路由中继由原来的155M扩容到2.5G，一举实现提速16倍。目前，ChinaNet是中国带宽最宽、覆盖范围最广的互联网络，其节点覆盖了中国31个省（区）、市的200多个城市，业务范围覆盖所有电话通达地区。目前，ChinaNet国际出口总带宽已达到3.3G。

中国联通

中国联通称其宽带网为联通新网络，具有带宽高、覆盖面广、可靠性高等优势，能灵活支撑多种电信业务和信息服务，是我国新一代宽带数据通信和公用计算机互联网。这将是中国联通在21世纪发展的主要支柱内容之一。

中国联通认为自己的宽带网络具有以下特点：

1. 网络规模大、带宽高、覆盖面广。中国联通的全国传输网目前在建和已建的光缆骨干线路约3.5万公里，基本覆盖了主要省会城市和东南沿海重要城市。其长途传输网的主要业务通道线路采用密集波分复用（DWDM）技术，基本传输速率以2.5G为主，网络初期以SDH自愈环结构为主；其数据网ATM采用中继以STM1（155M）互联，覆盖全国250个经济发达城市，并拥有3个国际出口；IP电话网已在129个城市开通，通达160多个国家和地区，已与7个国家开通国际漫游业务。

2. 采取统一规则、统一设计、统一业务功能、统一服务水平、统一网络及计费管理，可以快速地开通新用户、新业务，并有效地进行用户的维护，减少处理故障的时间，避免多厂家设备、多业务网络平台、多级网络管理和计费管理系统所带来的维护复杂，开通新用户、新业务的时间长，处理故障慢等问题。

3. 采用“聚合网络”的技术体制，将骨干网建成电话网、互联网、数据业务网、图像业务网及GSM和CDMA无线网的统一网络平台，节约网络成本和资源，并有利于网络的维护和管理，迅速满足市场不断发展的业务需求。

4. 技术体制先进成熟。中国联通作为新的电

信运营商，没有传统网络的包袱，可以最大限度地采用最适应业务发展的新技术、新设备。中国联通宽带网采用ATM信元交换技术为核心，ATM+IP的组网模式，是一个电信级安全保证的运营网络。

5. 接入方式多样化。中国联通利用各地已有的GSM传输和基站资源，解决部分用户接入网要求，包括在线接入、无线接入和移动无线接入。

6. 采用全国统一的网络管理和统一的计费管理软件，并与商业银行联网，实现用户交费、计费结算全程全网的电子化和自动化。

中国联通认为，他们全完有能力利用统一网络的优势，向大客户提供一揽子服务，包括IP电话业务、上网业务、数据承载业务、VPN业务、会议电视、电子商务及其他各种增值服务等。

中国网通

中国网通的宽带高速互联网CNCNet是中国第一个基于IP协议和密集波分复用技术的全光纤高速骨干网络，网络总传输带宽达到40G，一期工程覆盖我国东南部17个城市，全程约8489公里，主要提供高速、大信息量的信息传输与转接。

传统电信企业铺设光纤的方法是直埋、挖沟，然后把光纤放进去。网通的办法是先埋入聚乙烯管道，里面有一层耐高压的硅胶，然后用高压器把光纤“吹”进去，每3公里“吹”一次。如果有新一代光纤出现，可以把旧光纤抽出来，再将新光纤放进去，以满足用户的带宽需求。这使网通成为中国及亚洲第一个采用这种方式铺设光纤的电信企业。

作为新一代电信运营商，中国网通认为自己担负着建设中国宽带IP网的使命，其首要策略是为在线中国建设一个新型基础设施，网通称之为e时代基础设施。它必须能够支持3亿多人以各种方式和设备接入，支持不间断接入的用户使用模式，支持要求高可靠性、高容错性的金融、证券交易等行业的应用；支持宽带、多样化与个性化的应用。

除了建设新一代全新的光纤基础设施外，中国网通还参与了海底光缆投资，在核心城市建设光纤到大楼，保证为用户提供点对点的宽带应用；在其网络经过的重要城市，中国网通都战略性地建设了互联网数据中心。此外，网通的网络管理与组织结构，具有为用户提供集中统一网管、计费、用户管理的职能。

依托自有的宽带网络，中国网通已开展了多种宽带业务，其中带宽批发服务是中国网通为用户提供的端到端的带宽解决方案，它依托于网通覆盖全国主要城市的全光纤IP骨干网、网通宽带城域网与用户接入网，以及联接北美、欧洲与泛亚太地区的海陆光缆网络，服务于全国及区域性电信运营商、互联网服务提供商、专网运营商、城市信息港、有线电视台、大型企业、跨国公司及政府机构等。

中国广电

广电系统的有线电视网是发展HFC网络最好的平台，目前电视机在中国有3.2亿台，大多数家庭都具备这种接收数据广播的终端。既然存在着这样一个庞大的用户群，广电在接入网的发展上就具备了无可比拟的优越条件。

1999年，信息业的改革正紧锣密鼓地进行：分解中国电信，对中国联通进行整合式重组，对中国有线电视进行产业化改造，组建中国有线电视网集团公司及中国国际网络通信公司。

由于人们的目光都集中到热闹有加的电信身上，广电发生的一系列变化没有那么令人瞩目。其实与老牌电信相比，广电的这些变化正在酝酿着“一种更大的可能”。

在城域网的改造上，广电将工程分为城域干线网的改造和接入网的改造。城域干线网配合国际网络发展趋势，保护投资，广电网将选用IP/DWDM方案。当然，目前DWDM设备价格较高，在中小城市干线网距离较短时，性价比的优势不明显。因此，各地选用什么技术将根据自己的特点去比较。如目前大连有线电视城域网选用的是IP over SDH技术。城域网设置有两个交换中心，使用2台千兆交换路由器GSR12008，交换中心间的传输速率达622Mbps，GSR12008使用POS卡可与SDH联网，直接连接7500路由器，使用ATM卡可与ATM网联网。可见网络具有丰富接口功能，既可提供各种局域网接口，又可提供各种ATM的数据服务和传统的帧中继和x.25 等服务。整个网络根据多媒体通信的需要而建设，全网使用TCP/IP协议为统一平台。

而从1996年开始，广电总局就在全国范围内明显加快了光纤网络的统一规划、统一标准、分级建设工作。到目前为止，全国广电专用光纤干线网已联通。全国网南北向沿京广线和海岸线在广东汇合成一个大环路，沿浙赣线及安徽省建两条东西方向通道，从而形成“目”字形的全国广电光纤干线网。

同时，各省（市）地方光纤干线网的建设也在紧锣密鼓地进行。江苏、上海、山东、浙江等10

余省（市）基本建成了全省（市）范围的有线电视光纤传输干线网，形成了以省（市）为龙头的有线电视网络。

这样，一个世界最大的宽带高速多媒体通信基础网已呼之欲出。专家判断：程控交换机和双绞线的窄带网络还有10年的寿命，宽带IP网大行其道，只是3-5年的事情。

几个不可忽视的问题

1. 技术过渡性

无论是xDSL、HFC、FTTB＋LAN、xDSL＋LAN的方式，都是过渡技术，最终的结果应该是光纤到户和宽带无线接入。而这种技术上的过渡会给市场组成因素带来较大影响。首先是用户，他们是市场组成的关键，没有用户市场则不存在，但是过渡性技术明显会给用户带来不便。不谈设备的投资，即便是线路改造，现有设备的更换就会让用户的使用受到影响。在服务商方面表现最为明显的是线路的改造，技术过渡后现有的线路必然会进行更新改造，这样就带来了重复投资，重复投入人力的问题。

2. 很强的规模效应

宽带是否能够盈利，与用户数量关系重大。与电信网络类似，只有达到一定的使用率后才能盈利。目前的宽带网建设，各方运营商都集中精力在基础建设上，意图营造完美的规模和形式。当然营造完美的规模从市场角度来说是完全正确的，但是综合到整个市场的协调和统一，对用户需求的综合考虑，加上前面所提到的技术角度，大规模的盲目建设并非正确的选择。

3. 大的资本沉淀

骨干网的投入很明显，接入网的投入也不能小觑，据称长城宽带二三年内要投入50个亿。大量的资本投入之后，没有一个投资商会不期望回报，但是市场并非是无限大，而且实际情况往往和美好的想法有差距。这种情况就会带来投入与支出不成正比，最终会带来资费上调，而资费上调就影响到用户的使用。

4. 接入的普及性和不完全商品

光有宽带是没有价值的，是不完全的商品，只有与应用结合才能使用。目前的宽带多数是由营运商发起，而内容提供商则少，也就是ISP和ICP之间存在不协调。目前的网络内容多数是运行于窄带网的，而宽带网发展起来，如果内容不能及时跟上将产生遗憾。

另一个“泡沫”？

网络宽带化正在被越来越多的人认为是中国互联网现阶段发展的大趋势之一，而且最终将为互联网奠定可靠的赢利模式。不过目前的宽带接入市场处于起步阶段，却开始有比较明显的市场炒作痕迹。有业内人业指出：“宽带是继互联网之后的又一个烧钱运动，而且烧的钱比互联网多得多。”

宽带的发展应该分为两个方面，一方面是指接入技术的选择、线路的铺设或者改造等宽带接入网络的建设，这正是目前全国范围内如火如荼展开的基础设施建设工作。据有关资料表明，到目前为止，宽带接入小区真正开始运营的在北京只不过10个左右。上海的宽带接入网络建设规划得比较理想，到目前为止，其市区用户也不过近7000户左右，但是相对于上海市区300万家庭户而言，这个数据不过是沧海一粟。而在南京，宽带IP网只能在部分已事先进行过线路铺设的地区安装入户；宽带接入网络建设另一方面是指基于宽带网络上的应用服务建设，相比于宽带接入网络的建设，应用建设显得相当滞后，大多是处于研究与试验阶段，大面积和大规模地投入使用还有待时日。由此看来，宽带发展空间之巨大、利润之丰厚，排除被媒体各方炒作的泡沫，仍然是非常可观的，这种发展趋势也正是被看好的原因。

但是从目前来看，开通率低、缺乏服务和内容提供却不得不让人警觉。

目前宽带网络公司对投资回收的预期，一般都是在5年左右，有些则更长。因此，对于这样一个需要长期运作的市场，光停留在炒作上是远远不够的，而单纯地扩大自己的网络覆盖范围也是一种不明智的做法。目前对于宽带运营公司来说，宽带接入网络的使用初装费、网络资源的使用费是目前宽带网络运营商的主要收入来源。因此，对于运营商来说，只有了解用户的需求，为用户提供个性化的服务，以提高用户对网络的依赖性，真正做好宽带服务，以拓展其它收入来源才能实际赢利，不成为第二个网络泡沫。

中国的互联业和电信业正在进行的这场宽带建设，无疑将推动中国信息化产业更快速的发展，将会有更多的人接触到这个无限互联的世界，从根本上解决上网慢这个困扰中国网民多年的问题。希望中国宽带网的发展一帆风顺。

“抢占”代理服务器

河北 赵利

你使用过代理服务器吗？你知道代理服务器都能做什么吗？如果你是通过局域网上Internet，是否经常感叹因为使用代理服务器而受到诸多的限制？

使用代理服务器是指通过绕过本地网关，通过其他的端口来访问Internet。目前多数的用户只晓得通过代理服务器可以浏览网页和下载文件，其实通过代理服务器几乎所有网络功能都能实现，如收发E-mail、FTP、网络寻呼等。

代理服务器分好多种，如HTTP、FTP、Secure、Gopher、Socks等，但最常用的是HTTP和Socks代理。也许有人不明白为什么要用代理，如果要是通过局域网上Internet的话，代理服务器可以方便地使局域网内的用户连入Internet；如果是通过拨号上网，用代理服务器也许能访问一些权限不够的资源，而且可以隐藏自己的真实IP，从而避免网上捣乱分子的追踪和攻击。

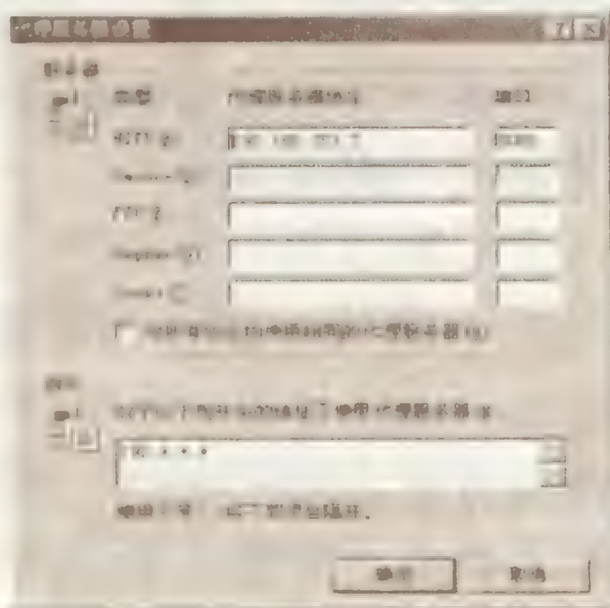
目前几种常见的代理服务器工具软件分为支持HTTP及Socks的和只支持HTTP的两种。下面就介绍一下这两种不同类型软件的设置方法。

支持HTTP和Socks类

如果你所在局域网的网管把HTTP和Socks代理服务器都开通了，那就恭喜了，你可以藉此在网上畅通无阻；如果是拨号上网的话，那么HTTP和Socks代理服务器要自己去找了，常用的代理搜索软件有代理猎手和SocksCat等。

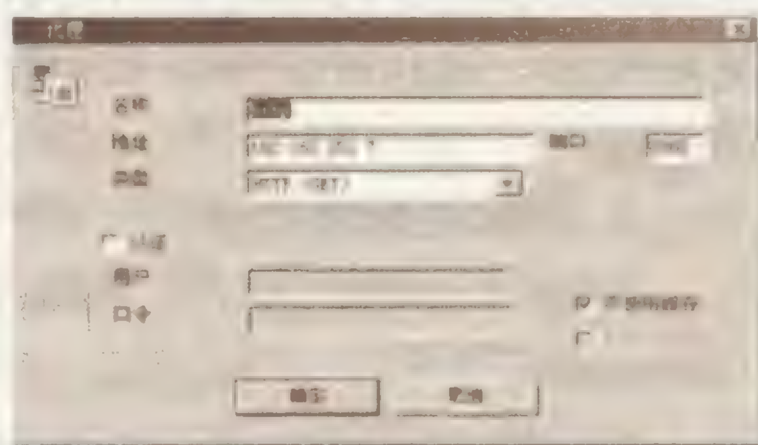
1. 浏览器的设置

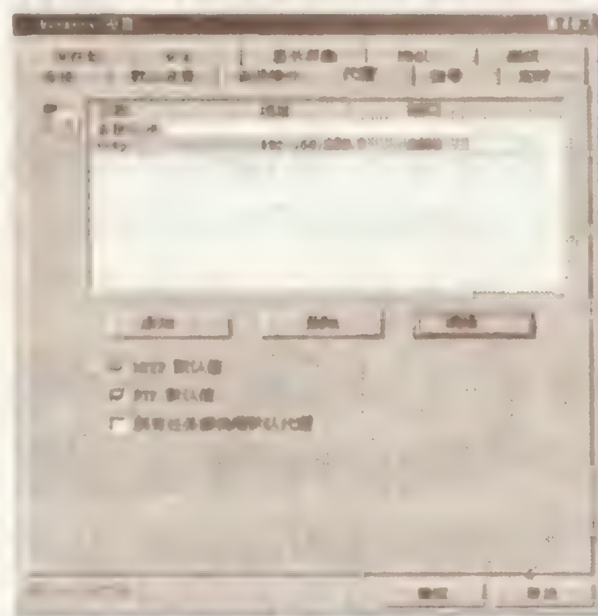
以中文IE5为例，从IE浏览器菜单栏中的“工具（T）”弹出的下拉菜单中选择“Internet选项（O）”，在弹出的对话框中，选择“连接”选项卡，单击其中的“局域网设置（L）”按钮，在随后弹出的“局域网（LAN）设置”对话框中的“代理服务器”区域内，先选取“使用代理服务器（X）”前的复选框，然后点击“高级”按钮，进入“代理服务器设置”窗口（如图1），把你所使用的代理服务器的地址和端口填入相应的栏目中，HTTP和Socks代理选择其中一个即可，当然把两种代理的地址和端口都填进去也无妨。这样，浏览器将通过你所设定的代理服务器访问Internet了。


图 1

2. 下载工具的设置

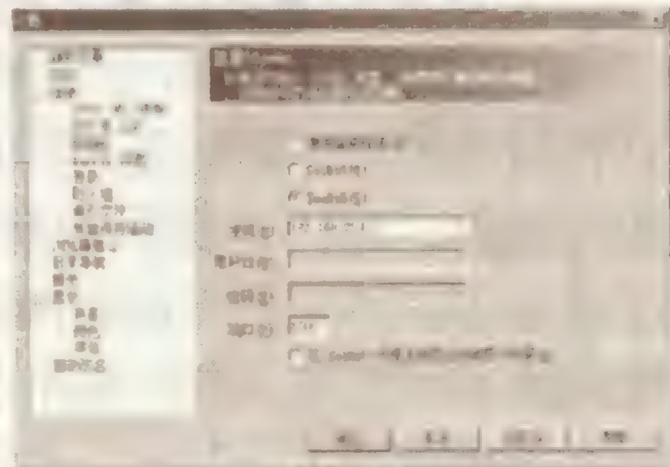
以Netants1.23中文版为例，从Netants的菜单“选项（O）”的下拉菜单中选择“参数设置（P）”，在“Netants设置”窗口中选择“代理”选项卡，点击“添加”按钮，在“代理”窗口中首先给你的代理随便起个名字，从“类型”下拉选单中选择一种代理方式，如果用HTTP代理可以选择HTTP<GET>，Sock代理根据实际情况选择Socks4或Socks5，并把代理服务器的地址和端口填入相应栏目（如图2），再把它设成HTTP和FTP的默认值（如图3）。


图 2


图 3

3.FTP 工具的设置

以中文汉化版CuteFTP4.2为例，在“编辑（E）”菜单中选择“设置（S）…”，在“设置”窗口左侧选择Socks，在右侧填入Socks代理的地址和端口（一般Socks代理的端口为


图 4

1080），并根据实际情况选择Socks4或Socks5（如图4）。

4. 网络寻呼工具的设置

以OICQ 2000b为例，若是新安装的OICQ软件，可按注册向导一步步进行到“网络设置”的界面时，选中“使用PROXY SOCKS5防火墙”，并把Socks5的地址和端口输入到相应的栏目（如图5）。按“下一步”继续注册的进程。

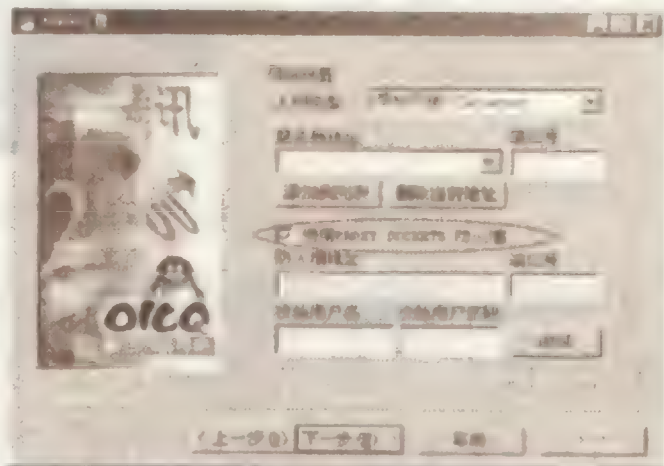


图 5

若原已安装并已设置过OICQ，也可以直接修改原来的设置。具体方法是从屏幕右下角的系统托盘中，右键单击OICQ小企鹅图标，进入“系统参数设置”，直接修改OICQ的“网络设置”（如图6）。修改完成后，左键单击任务栏中OICQ灰色图标，选择“上线”，即可重新连接OICQ。

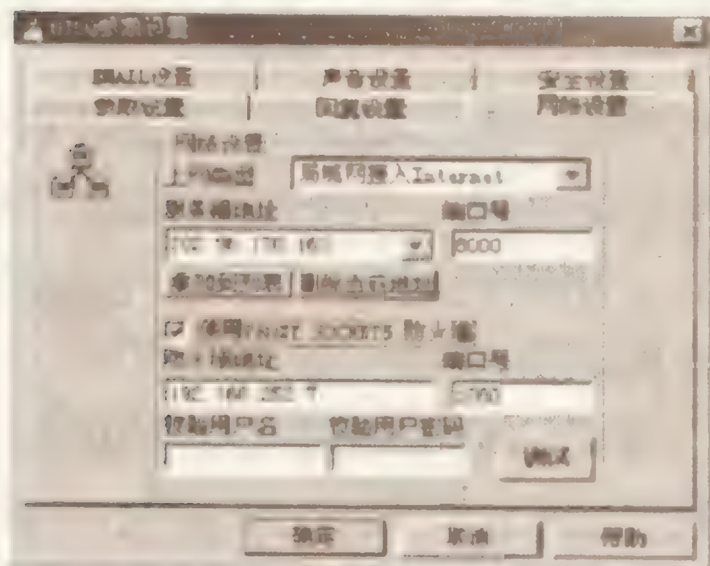


图 6

5.E-mail 工具的设置

因为E-mail软件所用到的POP3和SMTP协议本身并没有代理机制，所以它们本身并没有使用代理服务器的能力，但是可以通过SocksCap这个协议转换软件，把其他协议的请求转换成对Socks代理服务器的请求，间接地使用代理服务器来完成收发E-mail。

首先，安装SocksCap，在它的“File”菜单中选择“Setting…”，在“SocksCap Settings”窗口中设置Socks代理服务器的地址和端口（如图7），并把E-mail软件加入SocksCap的窗口中，可以通过选择SocksCap的“File”菜单中的“New”打开“New Application Profile”窗口来按部就班地添加，也可以把E-mail软件的图标直接拖放到SocksCap主窗口中。以后想要用E-mail工具的时候，就启动SocksCap，双击主窗口中的相应图标即可。注意，在E-mail工具使用的过程中，不能关闭SocksCap。

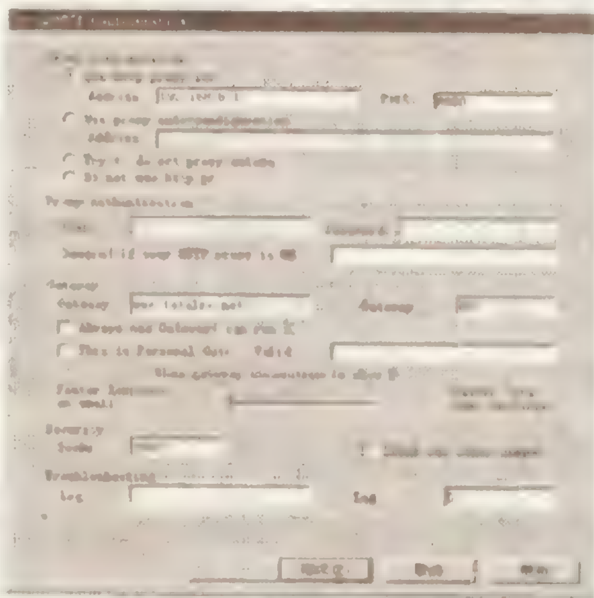


图 7

只支持HTTP类

这种情况下，像浏览器、下载工具等可以使用HTTP代理服务器的软件是没有任何问题的，可是那些必须依靠Socks代理服务器的网络工具软件就有点麻烦了，不过办法还是有的。这需要用到另一个协议转换软件Socks2HTTP了，它的作用是把对Socks代理的请求转换成对HTTP代理的请求。

1. 本身支持Socks代理服务器的网络工具

像OICQ和CuteFTP等支持Socks代理服务器的网络工具，它们的设置方法同上文所述，只是代理服务器的地址和端口要改为：localhost:1080，即本地地址。安装好Socks2HTTP，右键点击系统托盘中的Socks2HTTP图标，在弹出的快捷菜单中选择“Configuration”，在“Socks2HTTP Configuration”窗口中把你的HTTP代理服务器的地址和端口填入（如图8）。设置完成后，先启动Socks2HTTP，再启动CuteFTP和OICQ等网络工具就可以穿越代理了。

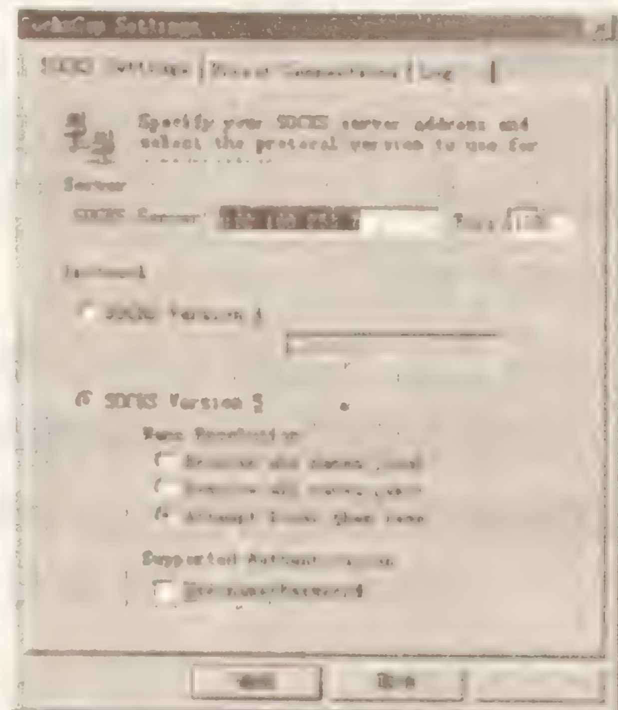


图 8

需要注意的是，低版本的Socks2HTTP在使用OICQ时会导致Socks2HTTP出错，0.86版本的已经解决了该问题。

2. 本身不支持代理服务的网络工具

像Cterm和FoxMail这些本身不支持代理服务的网络工具，就得靠Socks2HTTP与SocksCap联合使用了。现在就以FoxMail3.11 为例说明如何让本身不支持代理服务的网络工具使用HTTP代理服务器。

首先安装好FoxMail、Socks2HTT和SocksCap，在SocksCap的网络设置中要把Socks代理的地址和端口设为本地地址：localhost:1080；在Socks2HTTP的网络设置中填上你所使用的HTTP代理服务器的地址和端口；把FoxMail的图标拖到SocksCap的主窗口中，然后先启动Socks2HTTP，再通过SocksCap启动FoxMail，就可以实现在只有HTTP代理服务器的情况下使用FoxMail收发邮件了。

我是人类，我是坏人

北京 王栋

我是坏人，刚刚从网上偷了一大堆上网账号，足够我用几辈子了。我已经记不起如何使用铅笔，想写东西时也要打开这带风扇的机器，让它的噪声陪伴着我。天色已晚，陪着我的仍旧是那台嗞嗞作响的收音机和这台已经出了毛病的杂牌电脑。不知道时间是如何悄悄从我身边走过的，自从上次回到家我就再也没走出这间屋子，好像很久都没有和人类面对面地谈过话了。太阳到哪里去了？哦，它落下去了。我觉得身体有些冷，仔细想想，许多天都没吃过有温度的食物了。我还记得以前我最爱吃面条，只要在面里加一些味精和胡椒味道就会很好，最好能再来点土豆，再加上鸡肉，那是我喜欢的味道……

“你多少天没有笑过了？”我问显示器里的那个人影。在这间屋子里只有我们，只有那个影子与我作伴。

“记不太清了，也许有几天了吧。”记得我上次笑是刚把这台电脑搬回家的时候。那时的我还会玩游戏呢，哈哈哈，那时玩得好开心啊。

“你多长时间没有见到朋友了？”我继续问那个影子。

“没多久啊，我们天天都能在网上见面，但我们用手和键盘聊天，就像聋哑人一样。但对于那些冷冰冰的文字我已经看够了，我想我应该把OICQ删掉。”

“你的女朋友没有来看你吗？”我又问。

“女朋友？为了事业我……”

“喂，喂，该让我问问你了，你读什么好书了吗？”影子问。

“我天天都在背诵MSCE的教材并且把它翻译成英文。还记得小时候我看过一本书叫做《十万个……》什么的来着。那本书很有趣，写的都是自然界的事，里面还有画呢，并且还有几张插图是彩色的！”

“你的显示器不是彩色的吗？”

“不，它是彩色的，15英寸大，而且是24位增强色，只不过和纸张比起来它看上去太厚了。”

“那有什么，你能用它画画，而且不必担心颜料弄脏你的手。”

“对啊，我经常用Photoshop画画。我画得可好了，每幅都能卖好几百块钱呢，不过我必须画那些我并不想画的东西。提到颜料，它们已经干了，不会再弄脏我的手了。以前用它们画画弄得满手都是，而且还很难洗，有时候颜料的水太多还会串色。可那时画画总是能闻到水和着鲜艳色彩的味道，而且还能画自己喜欢的东西。”

“你太累了，出去走走吧。”影子好心劝我。

“出去走走？好主意，我小的时候还会骑自行车呢！那时的我身高不足一米，我妈给我买了一辆红色的自行车。那时家里还比较穷，那是一辆杂牌车，而且经常坏。那时我和某甲、某乙、某丙、某丁……一起骑车玩，有时还会摔跟斗，甚至把膝盖都磕破了。夏天的时候我们还一起玩水枪呢。可是现在某甲去了加拿大，某乙去了新西兰，某丙也搬家了，搬到了较远的地方。某丁还住在以前的家里，只是现在我们都已成年，很少见面。上初中的时候我还和某乙一起到某甲家里玩《大富翁》，就是那时我看上了电脑这个怪物。电脑让我们在一起玩得好开心，几年过去了，现在我做梦都能梦见以前和他们一起玩《大富翁》。可我听说梦是反的，我们3人在地球上不同的地方，也许将来我也会跑到德国去。我们3个人只有在梦里坐在一起玩游戏了……”

“别伤心，也许你还会再见到他们。”影子安慰我说。

“一想到这些我就想哭，可是我哭不出来，我已经整整4年没有哭过了。以前同学送给我的贺卡上还写着‘like crying boy’的字样呢。可是现在所有坏情绪都会转变为愤怒！我的眼睛总是干干的，不得不靠眼药水去湿润它。而且现在再也不会有贺卡那种东西了，人们说那东西破坏环境。现在都用电子的，用那种没有香味，没有手写字体的枯燥的东西。”

影子看着我，许久没有再说一句话。过了一会儿，他问：“朋友，你还活着吗？”

“也许还活着吧。我的生活已经没有了，我的许多器官也都坏了。我想打开窗子透透气……”

应用心得

炎热夏季使用电脑的几点心得

江苏 陈彪

炎炎夏日，骄阳似火，这不仅是大自然对人类的考验，也是对电脑的严峻考验。根据笔者多年来使用电脑的实际经验，今特为朋友们总结归纳出在炎热夏季使用电脑的五大准则：

一、降频

有不少朋友，特别是那些勇敢勤劳的DIYer们应该把你的CPU、显卡等超的频统统降下来。电脑由于工作在超额定频率下，可能对设备产生严重不良的后果，如电子迁移和高温效应等。最重要的一点是，超频越多，电脑速度并不一定就越快，如果不协调好电脑相关配件的工作，超频后由于CPU太快而周边设备（如硬盘，显卡）相对较慢，则会产生严重的瓶颈现象，导致性能提高不大甚至下降，反而得不偿失，还不如不超或少超。在相关设备不能与超频CPU匹配的时候，这一点是应值得注意的。在炎热夏季时超频，系统死机或发生错误的可能性会增加，这的确是不争的事实，特别是超频所产生的高温会使CPU、显卡等降低寿命，这都是高温导致的“电子迁移”现象所引发的结果。为了防止“电子迁移”现象的发生，我们必须把CPU的表面温度控制在摄氏50度以下，这样CPU的内部温度就可以维持在80度以下，“电子迁移”现象就不会发生。“电子迁移”现象并非立刻就损坏芯片，而是一个缓慢的过程。那“电子迁移”到底是什么？“电子迁移”属于电子科学的领域，在60年代初期才被广泛了解，它是指电子流动所导致金属原子迁移的现象。在电流强度很高的导体上，最典型的就是IC内部电路，电子的流动带给上面的金属原子一个动量（Momentum），使得金属原子脱离金属表面四处流动，结果就导致金属导线表面上形成坑洞（Void）或土丘（Hilllock），从而造成永久损害，这是一个缓慢的过程。一旦发生，情况会越来越严重，到最后就会造成电路短路（Short），整个CPU就报销了。“电子迁移”现象受许多因素影响，其中一个是电流强度，电流强度越高，“电子迁移”现象就越显著。从CPU的发展史中我们可以发现，为了把CPU的Die Size缩小，IC越做越小，线路做得越细越薄，如此线路的电流强度就变得很大。所以电子流动所带给金属原子的动量就变得很显著，金属原子就容易从表面脱离而四处流窜，形成坑洞或土丘；另外一个因素就是温度，高温有助于“电子迁移”的产生，这就是为什么我们要把CPU的温度维持在50度以下。因此，笔者认为最有效的办法就是：降频！

二、散热

众所周知，高温常常会引起电脑死机，甚至还会导致电脑硬件烧损！所以说，散热是炎热夏季使用电脑的头等大事！笔者建议，如果条件允许，请你最好把电脑放置在有空调的房间中（注意：不可以把电脑直接放在空调机下），或者干脆把机箱壳打开，直接用电风扇对着吹。

三、减时

就是指减少电脑的使用时间。这一点完全在于你主观上的自觉和自控，在夏季里使用电脑一定要注意掌握好时间。电脑连续使用的时间最好控制在5个小时之内，两次开机之间最好要有1个小时的“凉”机间隙。

四、优化

系统优化的方法很多，每个人都想让自己的计算机真正发挥应有的潜能，使其在炎热的夏季也能“飞”起来，你也不例外吧？那么好吧，请跟我来：

1. 磁盘虚拟内存

优化磁盘虚拟内存，是对尽量减少因使用硬盘模拟内存造成系统速度下降而言，在这个基础上讨论优化磁盘虚拟内存问题才有意义。Windows能够很好地自动管理磁盘虚拟内存，它根据物理内存和硬盘剩余空间分配其大小，在绝大多数情况下非常有效。但Windows分配磁盘虚拟内存采用了非永久方式的方法，虚拟内存空间分散，读写盘速度不如连续分配硬盘空间的永久方式。为了提高速度可以选择自定义磁盘虚拟内存的方法。选择“控制面板”→“系统属性”→“性能”→“虚拟内存”→“用户自己指定虚拟内存设置”。硬盘项选择你系统中最快的硬盘，最大值和最小值设置你需要的虚拟内存大小，两者要相等，建议选择200MB减去你的物理内存，如果你有64MB内存，那么就选择200MB-64MB=136MB好了。

2. 文件缓冲区

你的文件缓冲区是如何设置的？将文件缓冲

区设置为“网络服务器”已成为一种优化的标准做法。方法如下：“控制面板”→“系统”→“性能”→“文件系统”→“硬盘”→“设置”→“网络服务器”。但是，文件缓冲区是为文件在内存中开辟缓冲区，任何一种缓冲区过大都会使效率降低，浪费内存资源，文件缓冲区也不例外。

在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\FS Templates主键下可以看到，选“网络服务器”时，NameCache为2729kB，PathCache为64kB；两者之和高达2793kB。如果机器的内存8MB，将近3MB的文件缓冲区显然不合适。我认为该值为总物理内存的1/50比较合理。Cache太大会浪费内存资源，反而不利于提高性能。我认为PathCache与NameCache之比最好为1:30。Windows只提供了3种配置好的选项，如何进行建议方案的配置呢？其方法如下：

在HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\FS Templates\下添加主健“MYSET”。

如果你有64MB内存，NameCache设置为1310kB，PathCache设置为44kB。1310的16进制为2C，写入注册表为2C 00 00 00。

将“控制面板”→“系统”→“性能”→“文件系统”→“硬盘”→“设置”→“优化设置”。

3. 磁盘缓冲区

磁盘缓冲区应该设置合理，因为这样对系统性能的提高非常有益，它可以将慢速的磁盘数据部分转移到内存中，使连续读硬盘前首先到磁盘缓冲区，如有需要的数据就不读硬盘了，这样就可以加快读盘速度。现代硬盘都有一定数量的Cache，硬盘自带缓冲区大小已成为选购硬盘的重要指标。目前硬盘的自带缓冲区不大于2MB，在计算机内存中再为硬盘开辟一块较大的缓冲区无疑会使硬盘性能提高。但开辟的缓冲区太大就会浪费宝贵的内存。设置多大的缓冲区呢？一种流行的标准是，推荐设置磁盘缓冲区为总物理内存的1/4。当磁盘缓冲区超过总物理内存的1/4时系统性能会很好，设置磁盘缓冲区为总物理内存的1/8-1/4时性能最好，而且最小磁盘缓冲区设置小一些更有效。在系统内存很小的情况下，可根据情况设置更小的磁盘缓冲区或不设置。

你可以把磁盘缓冲区配置键入“System.ini”文件中的“VCACHE”段：

```
[VCACHE]
minfilecache=2048
maxfilecache=15665
chunksize=256
```

4. 删除累赘物

请把“Help”文件夹删除掉。（仅限用于有6个月以上机龄的朋友）

声音事件最好不要使用，因为声音处理需要占用大量的系统时间和内存资源，设置为无声会相应提高计算机的运行速度。

Fonts文件夹中的很多字体都可以删除掉，只需保留宋体、TimesNew Roman、Marlett字体即可。这样可以节约GDI资源。

优化CMOS设置：将System Boot Up Speed设置为High；将Boot Sequence设置为c,a；将Boot Up Floopy Seek设置为Disable；将System Bios Cacheable设置为Enable；将Video Bios Cacheable设置为Enable。这样系统的启动和显示速度均可提高。

请去掉一切装饰品，如在显示中的桌面墙纸、动画鼠标、活动桌面等，这些都占用大量的内存空间。

你一定反复安装过好多次Windows 9x吧？这样就会出现一个Sysbackup的子目录，这里面存放了大量被替换的旧版本的程序和dll文件，你只需保留Ver.dll 和Lzexpand.dll，其余的东西你尽可删除掉。

在Windows 9x目录下的以bmp、txt、001、bak、old作扩展名的文件都是可以删除掉的。

在Program Files目录下的子目录中以cnt、url作扩展名的文件也是可以放心删除掉的。

敢动注册表吗？没事。请跟我来：按“开始”→“运行”，键入Regedit，回车。导出注册表全部分支（在导出注册表全部分支时，Regedit会自动删掉一些无用的键）。然后回到Windows 9X的MS-DOS下，再用“Regedit/C”引入注册表，这样就生成了新的System.dat 和User.dat，从而达到清理注册表的目的。

请按“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“磁盘清理程序”，将各类中间文件、临时文件、衍生文件以及无效文件统统大胆地彻底删除。

最后，别忘了整理你的磁盘碎片。好啦，重新启动你的计算机，怎么样？是有点儿“飞”起来的感觉吧。

五、清洁

可以说电脑主机就是电脑的心脏、首都、司令部！电脑主机的完好情况如何将直接关系到你宝贝电脑的前途和命运，特别是在炎热的夏季。你在对电脑进行操作时，难免会使电脑沾上灰尘和其他污垢，还有主机所处环境的温度、湿度、磁场干扰、震动因素等的影响。因此，科学、正确地主机清洁维护和使用方法是十分重要的，而且这是个日常性的工作，需认真对待，不可掉以轻心。

据笔者多年使用电脑的经验，一般说来，首先湿度会对主机造成影响。当室内湿度≥80%时可能会使主机内部产生结露现象。其内部的电源变压器和其他线圈受潮后也易产生漏电，甚至有可能霉断连线。而主机的高压部位则极易产生放电现象，机内元器件容易生锈、腐蚀，严重时，会使电路板发生短路现象；当室内湿度≤30%时会使主机机械摩擦部分产生静电干扰，内部元器件被静电破坏的可能性增大，会影响电脑的正常工作。主机必须注意防潮，特别在梅雨季节，更要注意这一点。长时间不用的电脑可以定期通电工作一段时间，让电脑工作时产生的热量将机内的潮气驱赶出去。

磁场干扰产生的原因及对主机可能造成的危害。电磁场干扰是指电路或环境中出现了不该出现的电压电流。电磁干扰的来源有电源、电子元件、导线、接头、散热风扇、日光灯、雷电和静电放电等，以及电视机、电冰箱、电风扇等耗电量大的家用电器的周围或其它如非屏蔽的扬声器或电话离主机太近，甚至非屏蔽传呼机上都存在着电磁场。这些器件产生的电磁干扰时间久了，可以使主机工作混乱。怎样避免磁场的影响呢？应把主机放在离其他电磁场较远的地方。平时如有条件的，可利用电流通过带有磁芯的电阻所产生的磁场来进行消磁，这样可以达到快速对主机消磁的目的。具体做法是：将胶质导线或塑料绝缘导线绕成多圈串联在电炉、取暖器或电饭煲等大负载电器上，接入市电，手持线圈，贴着主机从某一个边缘开始向中心缓缓地做圆周运动，最后将线圈与主机面成90度角，保持垂直地慢慢后退到主机1米以外，然后关闭电源，重新启动计算机即可。

温度会对主机造成的影响。主机内的CPU、硬盘、各种板卡都是大热源，在过高的环境温度下它们的工作性能和使用寿命将会大打折扣，某些虚焊的焊点可能会由于焊锡熔化脱落而造成开路，使你的主机工作不稳定，同时元器件也会加速老化，最终轻则导致电脑“罢工”，重则可能击穿或烧毁其他元器件。那么怎样散热才能使主机降低温度呢？首先要在主机摆放周围留下足够的空间来让它“呼吸空气”。如条件允许，最好把电脑放置在装有空调的房间中，或用电风扇吹着工作。

震动对主机造成的影响。大家知道，主机内的硬盘是很娇贵的，防震能力很差！还有CPU、各式插槽、各种板卡的防震性能都不是很好。笔者就常常在不经意之中碰撞电脑桌而使主机受到不必要的震动。更有甚者，（笔者亲眼所见）有的人办事急躁，居然将立式主机箱“趴”到电脑桌上，致使这台电脑罢工3天，还花了他好几大千块银子！因此，你在日常使用电脑时一定要小心、温柔一点儿。

主机内部积尘过多，将会造成种种故障。所以对主机和其他外设的外壳应每天擦拭一次，可用干净的毛巾擦去灰尘即可。如果有污垢，可用市场上出售的电脑清洁膏或电脑去污上光剂擦除。对主机内部各种板卡的清洁，一般半年或更长时间进行一次，清洁的部位主要是板卡的表面、散热风扇和接插件。先用干布或毛刷刷去灰尘，积尘较厚的地方你可用棉花蘸无水酒精擦拭，不要用医用酒精，因为其含水量太高。对于机箱内元件引脚或焊点较多的地方应小心瑾慎，注意不要把棉花丝挂在板卡表面，那会造成短路隐患。擦拭完毕后用电吹风的低温档把机箱内部吹干即可。对于软驱，一般可用专门的清洗盘加清洗剂进行处理，如果磁头太脏，也可把软驱拆开，用棉签沾无水酒精轻轻擦除。对于光驱的清洗要十分小心，如果光头上面有灰尘，则可能引起无法读盘的故障，一般可用清洗盘清洗。如果无效，可用照相机的镜头纸蘸少许磁头清洗液在放大镜下小心擦拭。这些工作在未熟练前，最好在有经验的朋友指导下进行操作。

接下来整理好你的主机内部连线，将机箱内的各种连线整理好，有利于电脑正常、稳定、安全地工作。内部连线的整理工作到底应该怎么做呢？请跟我来：

信号线不要太长，刚好即可。过长的信号线既是一个噪声“接收塔”，也是一个噪声“发射塔”（注：这里的噪声指信号干扰）。有人买线时喜欢买长的，认为用起来方便，怎么插也不会够不着。实际上，太长的信号线不但影响系统的稳定工作，还可能影响高速硬盘和光驱的速度！当噪声干扰太大时，这些设备可能需要额外的时间来识别信号和噪声。若信号线太长，建议剪掉一部分重压后再用。

请注意：不要使线靠近或压在一些运动的部件上，比如CPU的风扇，如果CPU的风扇被线卡死，散热不畅，死机就不可避免了，因为现在的高速CPU都会产生很大热量。如风扇不工作，那后果可想而知。

不要把各种信号线和电源线相互搅在一起，尽量减少线与线之间的电磁干扰有利于机器工作。

主机内的各种芯片在工作时散热较多，各种连线不要妨碍它们散热。软驱线、硬盘线、光驱线等都较宽，当它们紧贴在某个芯片上时，往往会将芯片覆盖得严严实实，使芯片散热不好，同时高温也对线缆本身造成损坏，因而影响系统的正常运作。

好了！你的电脑整理后会工作得更加欢畅！请记住笔者送你的一句话："爱护你的主机要像爱护你的眼睛一样！"愿你的电脑青春常在。祝你和你的电脑安全、愉快地度过这炎热的夏季！

免费邮箱垃圾邮件解决方法探讨

江苏　俞立平

目前，许多网站都提供了免费邮箱服务，空间小到数兆，大到50M甚至100M。这些免费服务的推出，确实方便了广大网友，但也带来了一些负面影响，以下就是其中一例：

假设某君同时申请了两个免费信箱，我们姑且将其称为邮箱A和邮箱B，有两种情况：一种是这两个免费信箱是同一个ISP的，比如就是网易吧，只是用户名不同；另一种是这两个信箱是不同ISP的，比如一个是网易，一个是雅虎。然后在两个信箱中分别修改邮件设置，将邮箱A中的邮件转发到邮箱B，并且将邮箱B中的邮件转发到邮箱A，然后向这两个邮箱中的任何一个比如邮箱A，发送一封邮件，结果会是什么呢？邮箱A收到邮件后，会自动将其转发到邮箱B，邮箱B收到邮件后，再将其转发到邮箱A，如此形成死循环，垃圾就此产生了！需要指出的是，随着时间的延长，从其他渠道发往这两个邮箱的邮件的增多，垃圾增加也就更可怕了。

垃圾邮件的后果也有两种：如果是同一个ISP的邮箱，负面影响主要是增加该ISP邮件服务器的负担；对于不同ISP的邮箱，除了增加服务器的负担外，还给整个网络带宽增加负担。如果恶意邮件制造者同时申请3个甚至更多的免费信箱，并且这些免费信箱位于不同的城市，再将其转发功能设置成一个闭合链，造成的破坏就更大，首先是其隐蔽性，不容易发现；其次是数10M的垃圾在网上死循环，白白浪费宝贵的网络资源。维护免费邮箱的正常使用是ISP及广大免费邮箱使用者共同的义务。就这个问题，笔者提几点自己在使用中的想法供大家参考。

一、建立严格的邮箱日志，一旦发现垃圾邮件，自动拒收。

一旦发现某个邮箱连续收到内容相同并且来自同一发送者的邮件，应立即引起高度警惕。鉴定邮件是否相同的方法主要是看该邮件大小及发送者是否一致，为了使系统能够自动运行，可以将次数设置成3次或4次，只要达到限定次数，立即将该邮件自动设置成拒收。使用该方法不仅能防止某些人的恶意破坏，而且可以减少真正垃圾邮件的数量，比如，内容固定的广告邮件，也可以自动拒收。当然，一旦该邮件拒收，要将发送者的E-Mail地址告诉用户。

二、结合数字签名的使用，减少邮件识别错误

仅仅用邮件大小及发送者来判别是否是同一邮件显然容易引起错误。为了解决这个问题，我们可以采用电子商务中的数字签名技术，对接收到的可疑邮件，生成128位的报文摘要，将其存档，并且与另外一份可疑邮件的报文摘要比较，如果一致，完全可以断定这两份邮件相同。这里需要指出的是，为了减小服务器的负担，我们不能对每一邮件都生成报文摘要，只能是对可疑邮件采取这种措施。

三、加强对邮箱申请者身份的验证

现在许多ISP对免费邮箱申请者的身份限制很少，有的ISP甚至对于同一身份证号码允许申请多个信箱。须知提高"人气"的方法很多，最关键的是在内容和服务上下功夫，对于同一用户申请多个信箱的情况，并不能真正增加"人气"，笔者认为负面影响也许会更大。

结合以上诸方法的使用，我们除了杜绝转发垃圾邮件外，还可以杜绝大量内容一致的垃圾邮件，切实减轻网络和ISP服务器的负担。当然，这不仅仅是个技术问题，还需要我们广大网友加强自律，遵守网络道德，共同保障网络的良好运行。

DFX for Winamp 5.0 使用手记

北京　史瑀

曾经有一段时间，我喜欢用Jet-Audio放MP3，因为它有许多音效、3D环绕、回声……虽

说Winamp小巧玲珑并且是MP3播放的老大，但遗憾的是它并不支持这些功能，直到有一天我发现了它——DFX For Winamp。

DFX For Winamp是Winamp的一个专用音效Plug-In（插件）外挂软件，目前的最新版本是5.0。安装之后便可以让Winamp播放MP3或WMA（不过好像不支持WM8）的声音具有3D环绕音场、超重低音等效果。你可以从http://www.fxsound.com下载它。

把它安装在Winamp目录下，启动后会出现一个对话框，如图1所示。它的意思是："当Winamp启动时显示DFX的控制面板。"在它前面打上勾，以后再启动Winamp的时候，DFX For Winamp就可以跟着一起启动了。

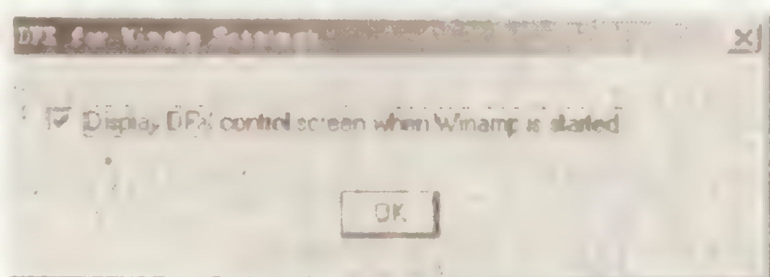

图 1

图2是DFX For Winamp的控制面板。可以看到，DFX For Winamp有5个音效调节选项。左边的按钮为各项的开关，绿点亮，说明已经打开，点击一下则关闭；中间的滑杆左右拖动，可以改变各项的设定值；右边的数字当然就是各项的设定值了。


图 2

其功能自上而下依次是：

1.高保真：它是利用重建和放置高频和声来实现的。它可以去除由于MP3编码本身所产生的错误波形，以提高音质，但设置不当也会影响到MP3的回放质量。合理设置可以让声音变得相对清晰透彻，但设置的数值太大会使声音发飘。一般设定值可根据MP3的传输速率决定，速率低时，其数值设定应该小一些。

2.环境气氛：说白了就是回声。它的设定根据个人喜好来定，如果你喜欢那种演唱会的气氛，就往上调吧，不过数值太大会觉得没层次感。

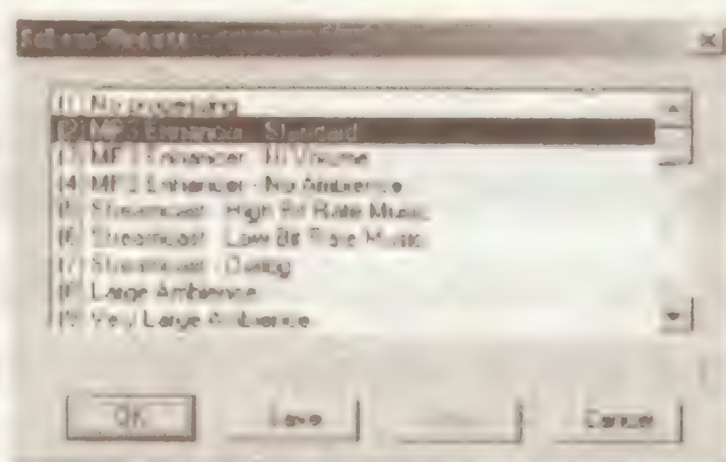
3.3D环绕音效：3D效果不用我再多说了吧。给我的感觉，它的效果一般，和同学家的SB Live!的3D环绕根本没法比。不过如果你的声卡比较烂的话（Like me），倒还可以试试，数值调得太大会觉得缺乏定位感。

4.动态推进：这个选项会给音频附加额外的响度，它会使你的MP3听上去浑厚有力，更像CD。

5.超重低音：这个选项是给你的声音附加低频补偿，效果不错。但数值设置过高的话，会使声音混浊不清。

总之，上面的那些选择要适可而止，别太贪了哟。

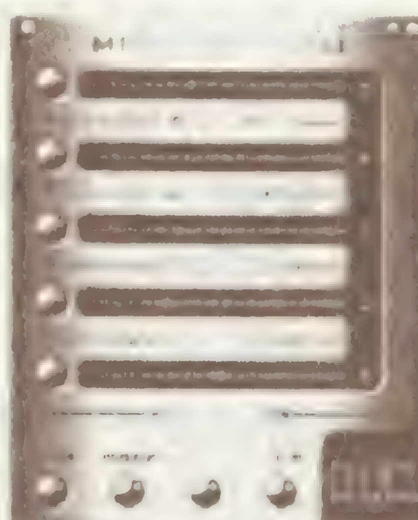
DFX For Winamp提供了一些预设值可以选择，点击面板下方的"Presets"，将出现图3所示的界面，你也可以把你的设定值储存起来以便下次调用。


图 3

和Winamp一样，DFX For Winamp也支持Skin（皮肤），在"Options"中，你可以更换它的皮肤。

怎么样？够酷吧（图4）。

个人认为，DFX For Winamp确实是个不可多得的好东西。快去下载一个装上，再翻出你的老MP3听听，是不是有了新的感觉呢？


图 4

让你的MP3随身听装得更多

北京 酷猫

现代科技日新月异，磁带式的WalkMan已经渐渐淡出市场。面对这一真空市场，CD机由于体积庞大、不可录制以及单一的功能，很难取代卡带机的位置。而随着数码时代的来临，MP3随身听这种新型音频设备就成为竞争下一个市场的一支生力军。

MP3随身听以其优秀的音质及其灵活的可录制性成为青年人的新宠，但是由于技术问题，闪存卡价格至今居高不下，严重阻碍了它的普及。当然，我们广大DIYer是不会就此罢休，还大可挖掘MP3的潜力。为此，前日小弟驾"猫"上网寻宝，总算天不负我，让我找到了一个大宝贝Audiograbber1.70！

这是一个共享软件，在各大软件下载基地以及电脑爱好者网站都有下载。下载安装完毕后，直接运行主程序即出现图1所示界面。该软件可以直接从CD上抓出音轨压成MP3文件，但是在没注册


图 1

之前程序将会随机地选择几条音轨，也许这里面并没有我们想要的文件。别急，只要关掉程序后重新启动程序，曲目就会重新刷新一次，如此多试几次基本上就能如你所愿！好，选中需要的歌曲，现在我们来对这个软件进行一些必要设置，让压出来的MP3能如我们所愿。首先点击Settings选项，然后选择General Settings，在弹出的对话框中可以选择压缩后存储的文件夹。另外，如果你有多个光驱或者安装了虚拟光驱的话，则还需在下面选择CD所在的光驱盘符以及所使用的光驱型号。其他的基本上不用多加设置，完成后点击OK。

第二步，选择Settings下的MP3 Settings，在这里可以看到Grab to下有4个选项如图 2 所示，分


图 2

别是存为波形文件、存为MP3文件并且保留波形文件、存为MP3文件但同时删除波形文件以及直接抓为MP3文件。如果选择Use ID3 Tag，即可加入文件附加信息；而选中Rip All Tracks Before Encoding，则在制作MP3的时候都会先将音轨存为波形文件。

在这些选项下有两个复选框，选中Internal Encoder，此时在第一个选框下会出现两个选项，分别为Fraunhofer IIS MEPG Layer-3 Codec (advanced)和Microsoft PCM Converter! 这是两种压缩的算法，一般我们用的都是第二种，这也是现在大多数MP3压缩软件所遵循的标准。但是这种算法并不很优秀，压出来的文件个头比较大，所以在这里我们选择第一项Fraunhofer IIS MEPG Layer-3 Codec(advanced)。在Mode框内最好选择最高一项，同时选中Encode with Highest Quality，即运用高质量编码。Encoder Priority为编码优先级别，可根据自己需要有3个选择，如果不运行其他程序的话推荐选Normal。该软件除了能从CD上直接截取音轨压成MP3外还能把波形文件压成MP3，点击右边的Browse就可以选择要压成MP3格式的波形文件。

第三步，在Settings选项下选择Normalize Settings，弹出图3所示选项框。在这里我们能


图 3

够选择一些高级设置，其中我们用得着的是第二项Compression（压缩），我们选择Always。在Maximum compress with里可以选择压缩比，一般来说80%就够了。该软件还有网络功能，能直接在线收听CD并压成MP3，以及用外部软件重播MP3功能，这些都可以在Settings里设置。

到此该软件设置基本完成。现在放入一张CD选一首歌，点击Grab，可以看到软件已经开始工作。由于这种算法比较优秀，压缩出来的MP3音质很不错，更可贵的是文件大小相当令人满意，一首4分50秒的歌经压缩后只有1.90M，一张32M闪存卡能存大约17首歌，相当于一张CD的容量！这下我们不用再为闪存太小而耿耿于怀了，让我们尽情地欣赏优美的音乐吧！



客座专家　龚胜　苏旋

读者　纳加问：最近想买台数码相机，我发现很多数码相机镜头上标注的焦距值都比较小，比如7mm--21mm等，但说明书中有说此镜头"相当于135相机焦距35mm--115mm"之类，请问这是怎么回事呢？

答：先讲一下焦距的概念：简单说相机的镜头是由一组透镜组成，当平行光线穿过透镜时，会会聚到一点上，这个点叫做焦点，焦点到透镜中心的距离，就称为焦距，焦距的长短又对应做视角的大小，焦距越长视角就越小。视角的大小才是我们摄影时实际关心的参数，由于数码相机的CCD一般比135胶片小得多，所以在相同视角下，其镜头焦距也短很多，再加上各数码相机生产厂商所采用的CCD规格型号不同，因此说到其数码相机镜头焦距通常不说其实际的物理焦距。

四川　龚胜

读者　文本问：我在一些数码相机的广告中，经常看到"该相机具备多少倍数码变焦"之类提法，请问数码相机的"数码变焦"是什么意思？

答：在摄影领域，"数码变焦"是数码相机（或数码摄像机）专有的新概念。所谓"数码变焦"，说穿了就是通过机内软件处理，将局部图像进行数码插值放大，类似扫描仪"插值分辨率"的概念。因为多出的像素并非由镜头实际摄入记录而来，而是软件插值计算而来，图像的实际细节一点也没有增加，对于熟悉数码影像处理的朋友，肯定对此是不屑一顾的，因为用任何一种图像处理软件（如Photoshop）都可以更好地做出"数码变焦"的效果来。现在玩数码相机的朋友又有谁不会将拍摄的影像用微机作进一步加工处理呢？所以在变焦方面，我们不用太关注这个指标。而应关心相机镜头的实际变焦范围。

当然要说"数码变焦无任何使用价值"似乎也有失偏颇，因为对于没有计算机或不熟悉图像处理的用户还是有一定意义的。此外对于数码摄像机而言"数码变焦"是比较有意义的，因为视频资料，用户大多直接使用，用计算机加工的难度也大一些。

四川　龚胜

读者　潘岳问：我最近买了台柯达215数码相机，我发现这款相机无论在拍摄远近景物时似乎都没有对焦的动作，不过拍出来的照片都还是清晰的，请问这是怎么回事？

答：要谈这个问题，首先讲一下"景深"的概念：因为"清晰"并不是一种绝对的概念，所以，对焦点前（靠近相机）、后一定距离内的景物的成像都可以是清晰的，这个前后范围的总和，就叫做"景深"。懂得摄影的朋友都知道，景深大小与镜头焦距长短和光圈大小有关，焦距越长景深越小，而光圈越小，景深就越大。

对于短焦距、小光圈的镜头景深比较大，人们就称对焦点前后的能清晰成像的距离为超焦距。普通傻瓜相机和一些低档数码相机，就利用了超焦距，利用短焦镜头在一定距离之后的景物都能比较清晰成像的特点，省去了对焦功能，降低了产品成本。像价格便宜的柯达215就利用了超焦距，而不需自动对焦。

四川　龚胜

读者　张协问：我是个摄影爱好者，多年来，在相机上投资了好几万元，现在又想赶一下数码相机的潮流，但已无力购买价格昂贵的专业数码相机，同时也想利用以往的资源，请问普通相机可否成为数码相机？

答：传统相机和数码相机在光学、机械结构上是类似的，有不少专业数码相机便直接使用了传统相机的机身和镜头。大家知道现在

WEN TI JIE DA

问题解答

大多数高级120专业相机都可以更换“后背”，利用这一点，它们也可以使用“数码后背”。

“数码后背”，简单地就是有CCD芯片和数字处理等配件，外观形状上与一般“可换后背”类似的数码摄影装置，可以视为一台没有镜头和机身的不完整的“数码相机”。利用“数码后背”，可方便地将现有许多中幅照相机、大型照相机数字化，可随时使中幅照相机和大型照相机进行数字拍摄与传统拍摄方式的转换。但“数码后背”在使用上并不很方便，因为绝大多数“数码后背”为联机型的，使用时必须与计算机连接。

现在用简单的方法还不能将一般的传统135相机改造为数码相机。但随着技术的不断发展也许真有一天数码相机和传统相机会走向融合。

四川　龚胜

读者　顾童问：我是个数码摄影的初学者，在用数码相机拍摄照片时常常得不到理想的效果，比如有时候拍出的照片看上去灰蒙蒙的，有时候拍出的人像，面部是“一抹黑”，我知道可能是因为测光失误造成的，请问我如何才能拍出曝光正确的照片？

答：大多数比较低档的数码相机，手工所能控制的参数很少，但“曝光补偿”这一功能基本都是具备的。尽管相机的自动测光基本上能满足于一般摄影的曝光准确性，但测光系统总有这样或那样的限制，在现场光线情况很复杂或逆光等情况下，自动测光就可能不准确了，这时如果进行人为的相应调节可提高图片曝光质量。“曝光补偿”就是处理这一问题的必要手段。

对于这种情况，“曝光补偿”控制是一种很有效的工具，它可让拍摄者在自动测光所设定的设置外增加或减少一些曝光量，从而使拍摄主体的。曝光补偿的单位是EV（曝光值），大多数数码相机等都具有这项功能。

又比如在背景太亮或白色、黑色占了画幅的绝大部分区域时，往往都会使自动测光的准确率大大降低。在前景比较明亮时，测光器就很难对背景进行评估了，最终照片的背景就会显得太暗，使用“曝光补偿”可减少前景亮度对测光造成的影响，从而提高图片的整体光线质量，比如设置-1/2EV或-1EV可使背景变明，又不会使前景曝光过度。

这就是所谓的“曝光补偿”，千万不要被它那深奥的专业名字所吓倒，其实使用这个参数是非常简单的。在几乎所有的数码相机里都有这一参数的选择，一般可以在±2EV的范围内，每隔0.5EV而调节，如：－2EV，－1.5EV，－1 EV，－0.5EV，0EV（默认值），＋0.5EV，＋1EV，＋1.5EV，＋2EV。

使用曝光补偿的原则是：在光线比较强的天气，如晴天，下雪天，还有被拍摄物为大面积浅色物体时，要适当进行负（－）的曝光补偿。在光线暗淡的夜晚，要适当进行正（＋）的曝光补偿。在逆光条件下拍摄人像时，也应该进行正（＋）的曝光补偿。

四川　龚胜

读者　KYO问：听说Celeron的Mendocino 366超频能力极佳，可我家的情况却是这样的：C366超到83×5.5=456.5 时玩《星际争霸》不到10分钟就跳出来，但未死机；超到100×5.5=550 时根本无法进入Windows。若先进Windows，再用CPUBOOST超频到100则立即死机。也就是说，只能在75×5.5=412.5 时才能稳定工作。但听说Mendocino 366超550根本不是问题，何故？我的配置是Celeron366；精英P6BAT-A+（Elite ET82C693/569A芯片组）；TNT；MAXTOR 10.6G；MAG XJ500T。

答：你的CPU是赛扬C366的，这种CPU确实存在着超频性能强的优点，我以前的那个C366就可以稳定在550。不过这种超频能力并不是指所有的CPU产品，也有许多C366超频性能很不好的情况。当然超频是否成功也和你电脑的周边配置如内存（是否是PC100系列）、电源（质量是否合格）、风扇（是否有较好的导热性能）等都有关系。根据你描述的现象来看，很可能就是内存的稳定性能不佳问题，同时和CPU的个体品质也有很大关系，不能笼统地认为超频只要CPU好就行，更不能盲目地认为某频率CPU就一定超频没问题。如今天气已经热了，个人认为无太多必要大幅超频。事实上，在去年夏天为了安全，我的C366也是以412MHz的频率度过的。星际争霸我记得MMX166MHz就能玩了，C366更应该没问题吧，想要加速的话也可以用秘笈呀。

湖南　苏旅

读者　琴琴问：我的CPU是雷鸟800MHz，现在天气越来越热了，我的CPU温度也上升了不少，最近竟然超过了60度（我用主板带的温度软件测试的），请问我该怎么办啊？我现在急死了，谢谢。

答：关于你的CPU散热问题，我觉得还是应该从以下几个方面入手：

1. 选择质量上乘、性能优越且通过AMD认证的散热风扇，这是保证散热安全的前提。目前市面上的诸如富士康（Foxconn）、散热大师（CoolerMaster）等都有支持高频雷鸟CPU的产品，如PK045、PK045＋、6i11等。这些风扇无论从运行稳定性还是散热安全性来说都是很好的，其降温效果甚至不输一些铜制涡轮风扇。同时还要做好机箱内部的散热，整理好内部众多繁杂的电源数据连线，并安装机箱风扇保证机箱内部通风顺畅。一般来说机箱散热风扇可以加在电源下方。

2. 保证CPU和系统温度的监控。可以在主板CMOS中查看CPU和主板温度及风扇的转速，同时要积极设置好CPU温度过高报警及关机功能。对于某些主板来说还带有CPU风扇停转自动关机功能(但前提是风扇转速能被主板检测到），这些都是保证系统运行安全的重要部分。

3. 注意主板休眠功能。因为部分主板产品在休眠时会自动关闭CPU风扇（在该功能被开启的前提下），因而立刻导致高频CPU烧毁的情况出现。如果必须使用休眠功能的话，建议在CMOS设置中把休眠时的CPU功耗设置降到最低限制。

湖南　苏旅

读者　果冻问：我打算配台雷鸟1G的电脑，听说是性能价格比较高吧。不过我搞不清楚现在应该配什么主板才好，我注重的是稳定性。谢谢。

答：目前市面上出现的支持AMD雷鸟CPU的主板芯片组主要有Ali、AMD、VIA和SIS多种，其中VIA的产品是目前的主流系列，分别有KT133、KT133E、KT133A、KT266等。对于你的雷鸟1G来说，如果想追求高性能的话，建议选择采用支持DDR内存的KT266或者AMD760芯片组产品，但KT266要及时更新VIA四合一驱动和主板BIOS以不断改善主板性能（因目前KT266主板未能充分发挥出DDR的威力）；主流用户可以选择采用KT133A芯片组的主板，该类型主板设计成熟，目前性能比起KT266来也不会输太多，主要配合PC133内存使用。如果你的雷鸟CPU是100外频的1G产品，则可以考虑选择KT133E系列，价廉物美，不过如果配合SDRAM使用的话，个人还是建议选择KT133A的产品。目前各大主板厂商都推出了采用以上芯片组的产品，如磐英、微星、技嘉等都有相关的产品出现，配合300W认证电源，其性能也都稳定。

湖南　苏旅

读者　火花问：近日液晶显示器纷纷降价，我也心动了，很想购买一台。听说15″液晶显示器的屏幕实际大小就是其标识的大小，对吗？能不能介绍一些购买时的关键要素啊。谢谢了。

答：关于尺寸大小的问题，确实是这样的。不过也有一些液晶显示器的尺寸定义不同，如同样是15″的标识，但有的显示面积就更大一些。购买时注意观察实际标识的毫米单位尺寸。至于购买的关键要素问题，我觉得应该着重注意以下几点：屏幕响应时间：这指的是显示器像素点对视频输入信号的反应速度，等于上升反应与下降反应时间之和，其单位为毫秒，一般来说数字愈小愈好，最多不应该超过40ms，否则就容易出现动态影像拖尾的问题（俗称鬼影效果）。目前大多数中低档液晶显示器响应时间都在40ms左右，一些好的产品可以做到25ms以下；可视角度：这是指从液晶显示屏不同角度观看的最低清晰角度，一般来说可视角度都是左右对称而上下不一定对称的，可视角度愈大愈好，一般的液晶显示器至少都可以达到左右各60°，而上下各40度，好的可视角度更大；亮度和对比度：液晶显示器亮度以cd/m2表示，一般来说数字越大那么可调节的范围就越宽，满足的效果就越好，一般至少要在150cd/m2以上。而对比度则是体现显示色彩和颜色鲜艳饱和程度的，一般来说调节范围越大，那么调整效果也就越广泛，从而使得颜色更加鲜艳，立体感效果更好，一般来说最好要能达到350:1以上。鉴别液晶显示器性能还有其他一些方面，但上述指标无疑是最重要的。

湖南　苏旅

读者　落花飞雪问：1. 如果有两幅图，其中一幅是人，如何把这幅中的人放到另一幅上？2. 我的电脑是64M内存，现想购一内存条，请问如果要让两根64M或一根64M一根128M一起用，需要什么条件？具体如何做？

答：第一个问题我想应该用到Photoshop等图形处理软件中层的概念，相关的资料你可以去天极网网络学院(www.yesky.com) 和太平洋软件学院（www.pconline.com.cn ）等图形设计网站去看看，其中要牵涉到许多设计步骤；至于第二个问

题，一般的主板都应该有2个或以上的内存扩充插槽，因此我想只要你的内存速度类型一致，比如都是PC133的SDRAM系列，那么就没什么问题了。当然最好也是用同一个品牌的内存，比如原先使用HY现代的内存条，现在也购买HY现代的内存条。

湖南　苏旅



读者　人头牛问：最近在玩《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》时遇到了一些问题，本来说这个资料片加了两个任务，还多了一个场景剧情的，但现在我只看到了两个新任务——刺客和德鲁依教徒，却不知道怎么开始新剧情，请指教。

答：看样是你太着急了，暴雪为了让大家“温故而知新”，呵呵，特意将新的场景——野蛮人高地放在第五个场景，也就是说你必须将前四个场景都重新通关一遍，并且要杀死Diablo，然后再与第四场景中的天使说话，就会出现一个传送门，从传送门通过就会到达野蛮人高地了，新的挑战在那儿等着你。

北京　兵兵

读者　龙大问：我在玩《三国志Ⅷ》时，想自定义武将，可游戏总是不认可我的输入，这可怎么办？

答：这个问题有一定的普遍性，喜欢玩日文游戏的玩家更会经常碰到。

系统不接受你的姓名输入是因为系统要求输入的是日文而不是中文，那解决问题的方法是输入日文就可以了，如果你使用日文Windows就没有任何问题。另外的方法是利用各种外挂文字平台来输入，但这种方法实现方式比较复杂。

我的解决办法是上日文网站，找到要用的字拷贝下来，存为一个文本，《三国志Ⅷ》的文字输入是支持拷贝粘贴的。

山东　高胡

疑难求解

读者　zjy问：最近电脑启动后，若按“Esc”跳过开机画面，会看见如下的英文：

C:\WINDOWS\SMARTDRV Insufficient conventionl memory to run windows

Reconfigure your system to have at least 335KB free memory.

但还能进入Win98（我的配置是64兆内存、i810主板，config.sys、autoexec.bat皆为空），请问这是为什么，该如何解决？

读者　fxj问：我这几天拨号上网，不知为什么下载完某个东东后，总会告诉我十秒后自动断线，要点取消才可以继续上网，还有进QQ聊天室，每个聊天室都无法进，都会告诉我网络超时，可以前不是这样的啊，请各位帮帮忙！

读者　jionjoe_wang问：我买的是《剑侠情缘》白金版，刚开始在家里与黑煞对话可学得“寒霜掌”，与白煞对话可学得“杀意心法”。可是后来我与白煞对了无数次话，怎么还是学不会“杀意心法”？

读者　日月三水问：我是《大众软件》的忠实读者，最近看晶合实验室介绍了一款软件——东方光驱魔术师，觉得比较不错，就买了一套，谁知问题不少。比如《生化危机Ⅱ》、《装甲元帅Ⅲ》都不能虚拟，一虚拟就死；另外，就是东方光驱魔术师自己带的游戏——《永远的伊苏》用起来也不稳定。请帮帮我吧（以上所提软件都是正版）！

读者　杨辰问：近日我在玩《大航海时代Ⅲ》，有几事不明，请指教：

1. 生物39找不到，而且连线索也找不到；
2. 迷信16也找不到，线索也是；
3. 中美洲老人把女儿托付给我，然后找不到下文了；
4. 南美洲印加帝国皇帝的弟弟挑战哥哥，如果插手并且战胜会有什么后果？

乱枪举兮魂飞扬

CS——首届“大众软件杯”网络游戏对抗赛纪实

本刊编辑部

（一）留下你的半条命

泥泞肮脏的道路，曲折深邃的走廊，寂静中暗藏杀机的房间……任何一个角落里、大门中、掩体后，都可能有一支枪、一把锋利的匕首！突然，庭院里发出猛烈的爆炸声，一场接触战开始了。

这是最近电脑中发生的反恐怖行动——《半条命——反恐精英》，一个新的网络游戏，它展现了依靠团队的整体战术赢得胜利的重要性。而大众软件的小编们，一向都以勾三搭四、善解人意自诩。

因此，即使只为了“谁是最可爱的人”这一崇高称号，编辑部爆发这场网络战争，也一定是不可避免的。

大软编辑部自己组建了3支队伍：应用组、娱乐组、网络组，另外邀请了晶合虹彩、PNT电脑新时代和晶合互动3支兄弟代表队，本来奥美公司也打算派遣两队精兵强将共襄盛举，但临时误了班车，只得作罢。

联合国安理会：现在还是朋友

比赛定在2001年7月6日，一个阳光明媚的周末。下午2点，首届大众软件杯“半条命·反恐精英”对抗赛正式拉开帷幕。

（二）开始闻到硝烟味

从周四的下午开始，编辑部就弥漫着肃杀紧张的气氛，大战前的配合训练必不可少。大众软件的CS服务器始终就没有中断过，进入游戏后你会看到下面的记录：警方赢340局，匪徒赢260局。



想不到吧，温和的King也会被杀？

周五下午2：28分，比赛开始前2分钟，看看我们的选手在做什么。晶合互动的总经理、娱乐组曾经的老同志HURRY正在男厕所洗脸提神，而我们的长发美工，人称手枪王的JIN同志却拿着一个电动剃须刀，在自己的座位上若无其事地刮胡子。风林火山君向正在挠头写稿的生铁微笑着说：“再给我一个能量块。”他指的是生铁的私房食品威化巧克力，“怎么换成义利的了？原来不是雀巢的么？”更多的同志们还在一起七嘴八舌地讨论着战术。不过真人不露像，我就看到某些杀人如麻的“恶徒”（其动人事迹用悍匪描述已不够精确，比如Salala）却象个活泼天真的孩子，用扑簌扑簌的大眼睛看着你。



悍匪头子面授机宜

2：30分，比赛却因服务器等问题迟迟不能开始，众多选手紧按键盘，心在突突乱跳。好不容易裁判喊了开始，却总有1、2位选手不能进入而重新开始，看来比赛真的是对人神经的极好锻炼。

闲言少叙，让我们来看看战况简报吧。

（三）乱枪举兮魂飞扬

最开始举行的是5局3胜制淘汰赛。

第1场：大软娱乐组VS晶合虹彩

第1轮比赛娱乐组首先扮演恐怖分子，采取闪击战术：连续四次从同一路线突击，第1局成功，后3局折戟沉沙。第2轮比赛，娱乐组战术失误，防守不利，除第2局获胜，其他几局全部失败。

第2场：大软应用组VS晶合互动

第1轮比赛应用组赢1局，负3局，第2轮比赛应用组负3局，晶合互动以绝对优势获胜。

第3场：大软网络组VS电脑新时代



电脑新时代组只在第1轮第2局比赛中扮演匪徒时赢得1局。网络组的Salala表现出色，大开杀戒，7局比赛只死1次，杀人无数（**小编**：造孽，这小子最后杀生超过了30）。

接下来进行的7局4胜制的单循环赛，由淘汰赛获胜的3队参加，争夺冠亚军。



我踩，我打！

第1场：大软网络组VS晶合互动

第1局：2比4 网络组首先扮演警方，防守缺乏经验，2比4负于晶合互动。第2局交换位置，网络组匪徒进退有秩，最后以4比0获胜。

第2场：大软网络组VS晶合虹彩

第1局网络组扮演匪徒，警方防守严密，群进群退，4比2获胜。在第2局中晶合虹彩队扮演的匪徒连续4次从同一地点突击，集中力量占据第2埋弹点，转攻为守，4比0凯旋。

第3场：晶合虹彩VS晶合互动

第1局晶合虹彩队扮演警方，防守相当漂亮：分散防守，战斗打响后迅速集中到火力点。最后以4比1战胜晶合互动队。第2局晶合虹彩队扮演匪徒，以4比0的绝对优势取得了全场比赛的胜利，显示出该队良好的基本功和丰富的战术配合经验。

（四）左转右绕柔克刚

下面请现场裁判之一cOMMANDO来为我们大家介绍本次比赛的经典战例。

很高兴能有机会为大家介绍本次比赛中最精彩的一局，该局比赛的对战双方是晶合虹彩（警察CT）和大软网络组（匪徒T）。比赛采取7局4胜制，比赛地图为DE_DUST。

队伍

——Never share a foxhole with anyone braver than you are.

[别和比你勇敢的战友躲在同一个弹坑里]

莫非定律 军用版 第5条

从实力方面分析，晶合虹彩要优于网络组，对于CS这种团体游戏来说，队员之间的配合是取得胜利的不二法宝，一个队员水平平均、相互默契的团队远比一个拥有两名高手的团队更加可怕。而长期的共同游戏经验就是培养队员默契的最好温床。

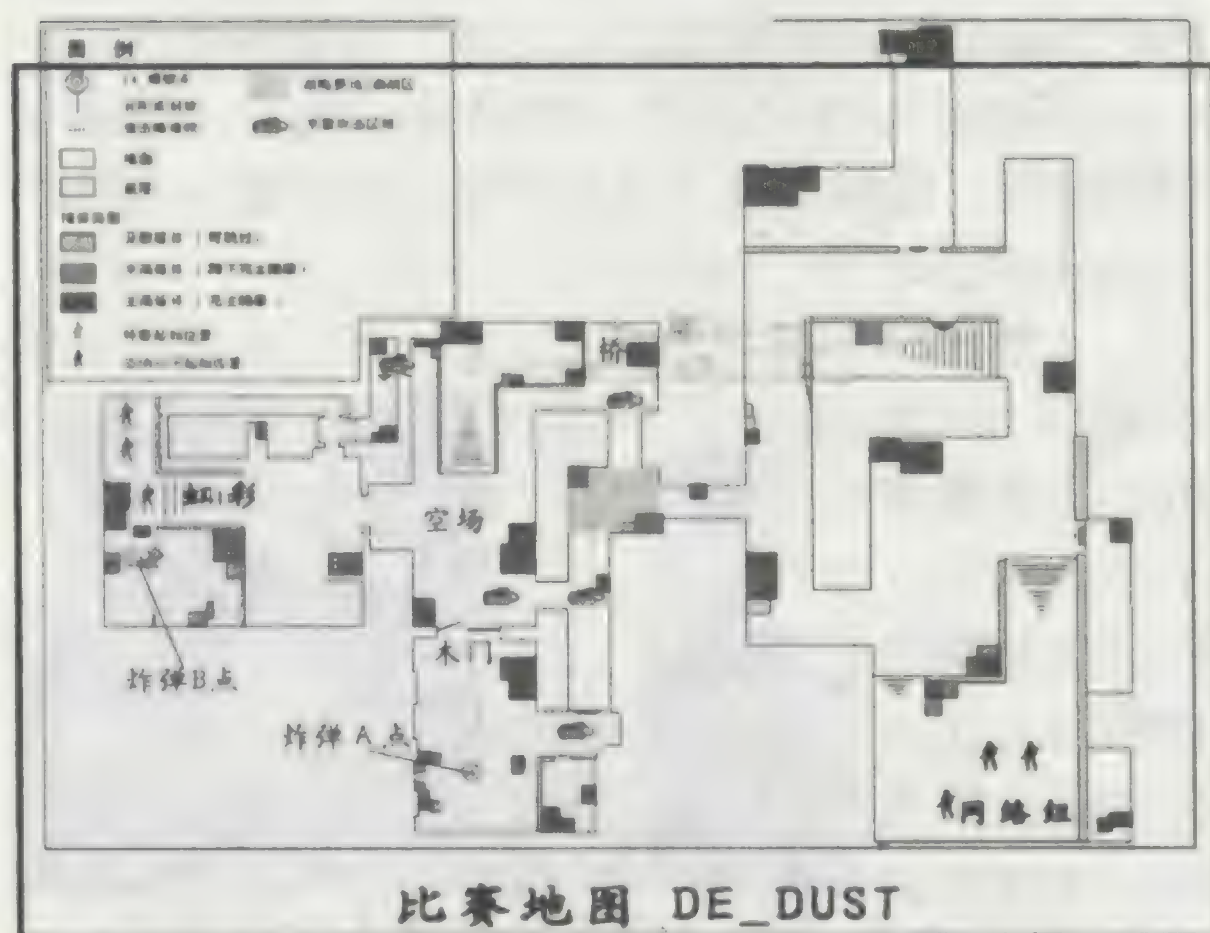
简单来说，一个把成功寄托在一个队员的队伍，如网络组，其战斗能力远远不及一个队员水平平均的队伍。而且，如果某个重要的队员被敌人击毙，其他的队员很容易出现不知所措的情况。在战斗中晶合虹彩方很少出现严重的错误，而网络组则在比赛中表现出远多于晶合虹彩的混乱和失误，失败就是由无数的小错误和一个致命错误积累起来的——这一点，我们会在以下提到。

地图

——The important things are always simple.

[重要的事总是简单的]

莫非定律 军用版 第13条



比赛地图 DE_DUST

DE_DUST已经成为了CS比赛中的默认地图，其原因在于地图的平衡性。DUST之所以平衡，是因为其简单，而正因为其简单，所以战术变化也就相对较少。通常来说，T的攻势主要是高速通过走廊到达炸弹A点，而CT的防守主要就是跑到走廊口向里面扔炸弹。正如有人所说，在这一局中，速度就是关键。

我们必须意识到，从T的角度上说，该地图只有两条攻击路线：一、通过走廊到炸弹A点，该路线的优点是距离近--距离越近，被攻击的可能性就越小。但弱点在于CT的到达速度总会比T快一点，T从走廊中跳出去的时候等于把自己暴露在CT的防御阵型下（相当程度上，这种防御阵型是已经部署完毕了的）；而且由于门口狭窄，不是有经验的队伍无法迅速展开火力。

第二个途径就是从桥下走，但如此的战术实

在太过冒险。首先，恐怖分子面临的问题是对面高台上的了望者——因为位置的问题，CT能比T更快地发现敌人。其次就是在冲出地道的时候T实际上是处于CT的制高点火力之下，对射根本无法取得优势。最后，由于从桥下走必须通过空场而空场和炸弹A点只隔着一扇木门，在炸弹A点防御的CT可以迅速回身防御——除非高速通过桥下，否则根本无法收到奇兵效果，而因为在桥下实际上T很有可能受到狙击火力压制，所以高速通过一策也近乎奢望。

相对来说，CT的战术就非常简单，以6人编制为例，在炸弹A点安插3人防御，桥头、空场和走廊远端各安排一名队员防御——这样的战术安置实际上可以应付大多数情况。由于距离实在太近，所以队员之间的相互支援也非常方便。

比赛之前

——The simple things are always hard.

[简单的事总是难作到]

莫非定律 军用版 第14条

考虑到两支队伍的力量对比和赛制的安排（7局4胜），所以网络组制订了一个带有强烈冒险色彩的计划。

[第一轮，武器只有手枪]

以秒数为计算单位，计划如下:

步骤一: 一名队员走桥下，于7秒后到达，投掷炸弹一枚，在其后的3秒钟内投掷一枚闪光弹。要求不能暴露自己，以达到欺骗效果。

步骤二: 其他队员隐蔽在走廊T方洞口等待，不可暴露，在炸弹响后3秒种开始全部冲出向炸弹A点突击。

步骤三: 桥下队员尽最大努力拖延并杀伤敌人，其他队员迅速放炸弹并防守。

在完美的设想下，CT听到爆炸声后防守空场并进攻桥下，T方安全到达炸弹A点（可能在途中击毙突然出现的敌人，因为CT可能会有两名队员从走廊内走）放置炸弹并完成任务。

不过，根据经验，这样的目标实在是很难达到。

比赛开始

——No plan survives the first contact intact.

[没有任何计划能在接敌后继续执行]

莫非定律 军用版 第8条

开局后，网络组一人独走桥下，另四人在T方入通道口处警戒，但不进入通道内，这样做的考虑是不令敌人发现实际力量所在。

晶合虹彩采取了典型的防守阵势，一人在走廊远端，一人在空场，三人在炸弹点A警戒。

计划开始实施，桥下的战士向斜上方扔出了一枚炸弹，但同时处于一名敌人的射击下，所幸敌人射击并不准确，3秒钟后，他又扔出了第二、三枚眩光弹。CT的反应大致如计划一样，四人冲向桥下，一人防守空场。

错误出现了，埋伏的T过早冲进了空场，这是一个很恐怖的穿帮型错误，更恐怖的意外又发生了，网络组的杀手Salala在第一次冲击中被对方击毙--这恐怕只能归结到运气上。但幸亏对方也犯了错误，没有意识到右上角的提示代表着什么，CT们继续向桥下前进。

错误再一次发生在令人意想不到的地方，桥下的队员莫名其妙地扔掉了自己的手枪，这使得桥下对抗成为奢望。他开始努力向后奔跑希望吸引敌人，但在一秒钟之后就被击毙。同时，屏幕上出现了炸弹被放置的字样，网络组的狂人将炸弹放到了A点的箱子上。

现在的形势对T有利了，他们有3个人，在一起，控制着两个敌人无法迅速展开兵力的洞口，身后的C4上红光正在闪耀。

CT迅速回击，三个人从木门夹口冲击，一个人从走廊进攻。冲击损失很大，前两名队员被一枚炸弹炸掉了70%以上的生命值，而木门与墙壁夹缝处还蹲着一名手持沙漠之鹰的对手——那位优秀的恐怖分子在木门处杀死了三个人，另一个人是第一个冲进来被直接击毙的。

但从走廊进入的队员却出奇的好运气，他迅速击毙了面向木门的两名对手，必须说明的是，如果Salala没有在第一波冲击中被意外击毙，形势就绝对不会这样。而且，T在炸弹点的站位并不科学，简单的描述就是: 对走廊口的防守缺乏纵深。

此时整场比赛才过了不到50秒钟。

好了，现在的情况是，T、CT各剩一人，炸弹时钟大约度过30%，CT准备拆炸弹，情况仍然对T有利，假如剩下的那位恐怖分子有经验的话，他完全可以拖住CT令其拆弹失败。

但接下来发生了什么！那位在木门处防守的恐怖分子完全不知道他的身后发生了什么，仍然坚定地防御着木门，而另一位反恐队员（**小编注**: 他便是大名鼎鼎的“悍匪”——晶合虹彩的郭总）竟然无法跳上箱子。战争的结果是不可预测的！这句话绝对是真理。

接下来的事情带有强烈的荒诞色彩: 反恐队



员在尝试了至少六次跳跃之后无奈地跑开，几乎就在同时，防御者也慢慢跑出木门。3秒钟后，强大的冲击波把基地炸成了一片废墟。

评价

——Professional soldiers are predictable but the world is full of amateurs.

[专业的士兵是可预测的；但这世界上却充满了菜鸟]

莫非定律 军用版 第32条

简单来说，网络组在本局比赛中表现出了优秀的计划性和战斗力。这种战术实际上非常冒险，而且并不容易实施，但他们选择了打一场漂亮仗。

但同时网络组队员暴露出缺乏经验，单兵作战能力不足的缺点，如果他们在炸弹点布置一个有效的防御阵型，敌人很可能在第50秒左右就会被全歼。但他们没有在走廊出口的侧面安排一个队员，而是全凑在一起向着木门开枪。

而晶合虹彩，又一次显示出他们惊人的团体战斗力，他们的冲击永远是互相协同的，这一点从他们对炸弹A点的冲击就可以看出：三名队员走木门，一名队员走走廊。虽然三名队员在木门被击毙，但从走廊出现的队员却险些取得了成功。

本次比赛缺乏精彩的射击场面，但其体现的优秀的战术计策却足以让每一个CS玩家激动不已，在DE_DUST，打出这样的场面，不管如何来说也都算对得起观众了。

结尾

——Anything you do can get you shot-including doing nothing.

[在战斗中无论你作任何事情都可能被击中，就算你什么都不做也是一样]

莫非定律 军用版 第26条

第一轮中，网络组在取得胜利后选择了短距冲击，被晶合虹彩击败，最终比分是4：1。

第二轮中，晶合虹彩选择了重复高速冲击炸弹A点，以4：0获胜。



我们是冠军

最终，晶合虹彩获得团体第一名。

Salala以杀32人的成绩夺得最优秀选手奖——金枪奖。

战场花絮

没错，战场是血腥的，是真刀真枪的对抗，是牺牲的代名词，是意味着对友身上的碎肉可能会溅你一身——天啊，我真受不了。但是战场上还有另一些事情，让我们在残酷之余不免发笑。

花絮一：魂断蓝桥

网络组在一场扮演匪徒的战斗中，临时委任身壮志又坚的老将蓝桥去桥洞下方佯攻敌人，吸引敌人注意力，我们含泪望着他飞奔而去的背影，都觉得狼牙山外又出了个壮士。只见他冲到桥头下，一扭身用诡异的弧线甩出一颗邪恶的手榴弹。手榴弹在敌人的头上炸开了花，警察们闻声胆颤，以为狡诈的悍匪们要来包抄他们的后路，顿时乱了阵脚。武警弟兄们抱着宁可玉碎不要瓦全狗急了也跳墙的壮烈心情蜂拥到桥下迎击匪徒的“大部队”。一看敌人已经中计，蓝桥微微一笑，又从怀里掏出一颗还带着体温的闪光雷！我扔！哇！敌人顿时全变成没了头苍蝇，在原地捂着眼睛乱撞。

时机已经成熟了！只见我们的蓝桥老大从大腿上掏出手枪，耍了一耍——说时迟那时快——他把子弹填得满满的手枪也扔了出去！哦？不光是警察，场外观战的群众也不约而同地张开了自己的下颌！



我扔，我扔——蓝桥扔完手雷扔手枪

此刻，已经偷偷摸进一个阵地的匪徒们，突然看见一个家伙手持匕首，在警察枪管射出的弹雨中左腾右挪冲了回来……“我扔错了家伙！谁有手枪快借我一把！”

花絮二：匪性难移

我们前面说过，HURRY比赛前洗了洗脸，

这是不是说明他中午喝过酒我不敢肯定，但是他当天的神志少许不清是可以肯定的。

作为晶合互动队的精神领袖，在前半场扮演匪徒的过程中他杀开了性，不知是不是因为他平时开车时被扣的分太多了，反正是见到穿制服的就下意识地拔枪射击，根本不用瞄准。在战斗中，一个队友说："队长，你的枪管已经打红了！"他置若罔闻。过一会儿，一个中弹倒地的队友噙着泪又喊："队长，你的枪管已经打软了！"好个HURRY！只一笑："没事，你睡吧，我给你报仇！"说完踩着队友的尸体就冲出了阵地！半场比赛转眼已经结束了，匪徒取得了胜利，HURRY还在叹息，他只狠自己胯下没有再生出两只手来！

转眼下半场开始了，这次晶合互动扮演警察。开始一切正常，但是战斗进行到一半的时候，几个警察突然觉得自己身后子弹飕飕乱响。回过头一看，只见HURRY手持MP5冲锋枪，对着一个已经吓瘫在角落的队友猛烈开火！一梭子子弹打光了，他又装上一梭子，"SHIT！什么破枪！打不死你个小样的！"事后HURRY对我说，不好意思，打警察打惯了。看来HURRY真是匪性难移。

战斗结束后，匪徒们纷纷过来和他握手——你这个朋友我交定了！

花絮三：我们为什么要学习跳跃？

要说晶合虹彩可是大众软件编辑部的老对家了。不光那些精美好看的杂志光盘全出自他们之手，连CS比赛他们也要掺一手。由于他们团结协作，积极向上，成了这次比赛最大的赢家。但是，即便是赤兔重生，也免不了有马失前蹄的时候，他们在一场与网络组的恶战中全军覆没，只剩下他们的光杆司令——郭总。要说这郭总也是条汉子，单枪匹马杀光了残敌，但是狡猾的敌人临死前在一个箱子上装了颗罪恶的定时炸弹。离爆炸的时间只有十几秒了，炸弹自带的喇叭里播放着一个女人柔和磁性的倒记时声音（女匪？）。



这箱子怎么这么高？

郭总来到箱子下面，郭总是一向会单手持握班用机枪射击敌人头部的，但这不能使他成为一个跳跃高手。换句简单点的话说，他跳不上箱子。跳不上箱子的直接后果是不能拆弹，不能拆弹，就要输掉宝贵的一局比赛。

郭总深深懂得这个道理，可他还是跳不上去！此时的他还不知道他的部下早已成为敌人的枪下鬼，他一边在箱子下面雀跃一边大声喊叫："换个兄弟上！"一声令下，坐在他身后的急性子战士EAGLE窜起身来，扑到他电脑前一把推开他："我来！"这时身为裁判的WALKER大人一个闪身隔在EAGLE与键盘中间："慢着！这可是正式比赛！"

EAGLE于是带着蜡笔小新式的表情闷闷地回到了自己的座位上，这边，郭总已经全身而逃。

花絮四：和平奖的前身

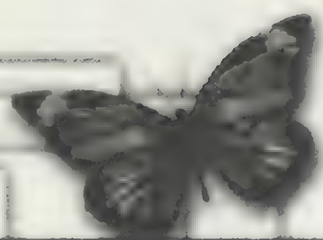
在比赛策划大会上，有个别同志提出应该设立一个"和平奖"，对那些杀人次数最少，被杀次数最多的同志以兹鼓励。这真是个阴毒的想法！有些同志说，既然第一名获得"金枪奖"，这个"和平奖"不如改名为"蜡枪奖"，大家一笑。这些决议被会议主席当场否决了。可是不知为什么，比赛现场当天又出现了这一奖品。奖品包装盒上画着一只淌血的和平鸽。大家都在心中祈祷，不要让自己得到这个奖品。



想得和平奖吗，请自杀！

比赛结束后，有3个同志同时获得了这一奖项，两位老同志发扬风格，把它让给了《电脑新时代》的志云同志。可是打开包装一看，那些九死一伤获得2、3等奖的同志全哭了，竟是一副罗技游戏摇杆！比获2、3等奖的同志的奖品都要好。"早知道这样，我们也不杀人！"他们委屈地摸着自己手中的奖品（一款游戏）说。

注：本次比赛的详情及全部录像收录于本社即将推出的《正义的力量——半条命·反恐精英完全战术手册》CD中，有兴趣的朋友可以参考。



来信照登

本栏目文章仅代表作者本人观点，文责自负。

读者 shj830109：宽带不宽？一个苦恼的网虫!

我是一名普通的宽带用户，日盼夜盼，经过了20天“奋战”，好容易装上了杭州××公司所谓的“宽带”。谁知它又和我们用户开了一个大玩笑——宽带不宽！所谓的10M不过是一个“美味”的诱饵罢了（实际大约128k至256k）。

以前上中国电信¥被“榨”得可以，现在还让我们自己送上门去，无奈地被榨取每一分血汗钱。似乎谁都认为我们是一块大肥肉，现在不榨更待何时?

百姓的悲哀真是莫过于此啊!

我认为宽带当然要宽，不然怎么称得上是“宽”带呢？其次要宽带何用？为何要宽？我认为我们申请宽带入网是为了能够更好地享受网络给我们带来的乐趣，现在这一点是我没有得到的。看一下网络上的影视节目还整天担心带宽问题，这不，又塞住了！不禁让人怀疑你们“1000M到小区100M到楼10M到户”是否真实。有时下载速度甚至只有50k-80k，一般也只有100多k。

宽带网，还是再等等吧!

建议：能在你们的帮助下让这类事件得以曝光，使有关部门能给予重视，现状能得以改善。

2001/6/14

阿飞:

你好!

你可真够狠的，我加了你n次的QQ，都不成！现在我犯错误了，你一定要帮我啊！这是我的公开道歉信，能帮我发到大软上吗？让我心安一些。谢谢!

薄脆饼的公开道歉信

看了这么长时间的大软，似乎总有人在埋怨大软这个跳票了，那个又怎么延期了，然而，这次由于薄脆饼做错了事，致使第7期《水晶宝合》延期了1天，直接影响了大软众编辑的工作，造成无法估量的时间和人力损失，薄脆饼在此深刻检讨，并且对大软的众编辑道歉。在此我要讲出我的故事，一来为大家提醒，不要犯同样的错误；二来还希望大软能够原谅我。

薄脆饼是很喜欢大软的，不仅经常看，有空的时候，也常自己写一些小说，投到大软。但有时可能自己看得太重了，没有注意到自己犯了错误。今年1月10日，我的第一篇处女作《星际勇士》写好了，3月中投给了大软编辑，但当时没有想到一稿多投现象，求胜心切，给几个小编都发了一份，其中有掌管“游戏剧场”的Suki。过了几天，由于没有得到答复，便自作主张又投给了云起，云起回信说可以发，于是在今年的《水晶宝合》第6期上给予连载，并收到稿费。我很后悔，因为直到几天前，我在和云起姐姐聊天的时候，她告诉我Suki把稿件转给了手册《水晶卷轴》的另一位编辑，他也用了我的稿子，并且片子出来了，才发现稿件有重复的，导致了手册不得不换文重作，我才知道了事情的严重性。

通过这件事，希望大家以后一定要注意，即使给一家杂志社，也不要一稿多投，而且，以后一篇稿件要在投出三个月后没有回信的情况下再转投呀！希望大家别再步我的后路了，也请《大众软件》能够原谅我，我保证以后不再犯同样的错误了。

检讨人：吴凡

2001/7/1

小编看法：实话实说，薄脆饼的错误虽然严重，而且对大众软件CD的发行造成了一些不良影响，但却还不像最近时有发生的剽窃抄袭现象让我们愤怒。某些人居然经常把一些其它报刊杂志上以前的文章原文Crtl+V给我们的编辑，行为十分不端。我想，就算小编的眼睛再不济，偶然误中了你的陷阱，可是你为什么不想想，我们的读者可都盯着你呢!

“我是玄剑门的古千秋。”那人说道。

我心中一震，古千秋不是玄剑门的老掌门吗？剑术超群的他恐怕师父也难以比及，如何会被拘禁此地？

古千秋似乎知道我的疑问，说道：“都是南林天那个恶贼，在5年前的名剑大会上对我下了酥筋腐骨膏，才落到如今的境地。”

听他口口声声地骂师父为恶贼，心中有些不快，我不相信一向光明磊落的师父会做出那等行径来。但听他在这暗无天日的地牢中度过5年时光，现在已是行将就木的一副躯壳了，便忍住不和他辩驳。

“我是御剑门下最末名弟子。”我对他说道，言下的意思是不让他再出诋毁之词，并将我5年前的遭遇对他讲述一遍。当然灵中界的事情不是他能够理解的，那致命的一剑也只是说被师妹刺伤而已。



古千秋静静地听我诉说这一切，说道：“有其父必有其子，他们父子本就是一丘之貉，以阴柔毒辣的手段置人于死地。当初如若没有你和司徒毓湘的卿卿我我海誓山盟，我想他还不至要栽赃杀你。他要杀你的目的只有一个，就是要得到司徒毓湘。”

听着古前辈的剖析，我心底一沉，他的分析好像很有道理。

“只是司徒姑娘那一剑却很不好解释。”古千秋道。

我的语调有些凝噎：“所以我才回来问她。”

“好！”古千秋击节赞道：“大丈夫就应该有光明磊落的作风，面对真相的勇气。”

“在我心里，总觉得那一剑虽是她刺出的，但并非发自本心。”我的眼光望向黑暗的另一端说道，“所以我必须从这地牢中出去，亲口问个明白。”

古千秋噫了一声，道：“没想到你小子竟痴情若此，不如我帮你出去吧。”

“你？既然如此，前辈为何不早些离去？”

“我的双腿和右臂已被那老贼斩去，再也无法行走了，不想会在今天遇见有缘人。”老人长叹了一声，说着他那只大手已拍在了我的膻中大穴。

他的掌心有一股微热的气流如泉水般灌注进来，在他意念的引导下在奇经八脉中流淌不息。不久我的肢体不断地运动起来，犹若一具木偶般受他摆布。

双手前探，掌心朝天，上托至胸前分旋于双耳，然后沉肩垂肘，双手由上而下回归原位。

这一式看似简单无奇，却有着无尽的气血往来。当双臂提举时，足三阴经的真气灌注于小腹丹田，使督脉元气自闾尾升至头顶。吸气时，手三阴真气由胸行手；呼气时，手三阳真气在头顶与督脉相汇，相交于阴脉之海——任脉，然后沿着任脉流回丹田。

“这一招叫做一气三清。”古千秋说道。“它可以引导你身上经气流注在玉清泥丸宫、上清绛宫和太清下丹田，有以后天气补先天气的妙用。下一招叫希夷卧睡。”

于是我按着老人的引导侧身如卧，单腿踢空，一副枕山卧睡的样子。

希夷是指五代宋初的西岳华山陈抟老祖，人称希夷先生，他以睡功著世，也有睡仙的美名。

在老人的引导下将这一式缓缓演来，只觉真地进入轻柔松缓的睡境，身中的游气皆归玄窍，一呼一吸全任自然，其中深有“横卧白云山做枕，神仙无榻亦清凉”的意境。

老人继续讲解道：“这一招的心法是颠倒坎离，逆运精神。在道教的丹法之中，认为腹中有坎水离火，元精元神，坎水性沉，使之上行泥丸；离火性浮，使之下降于坤炉，如此坎离颠倒才可练成还虚的真气。”他一边说着，手上的气流愈加强劲起来，我骤觉体内气机奔突，折回冲荡，千肢百骸都盈注了真气，仿佛要从胸臆间奔涌出来。

古千秋正将自身的功力源源不断地注入我的

体内，我心中一时间五味杂陈。

我和他算不上什么深交，甚至连他的颜容也无法看到，却承受他这等重恩厚礼。

“气息平和，绵绵若存，似守非守，用心养相。”老人轻轻念道。

想是他已知道我心念杂乱，才让我停止思绪用心地调理真气吧。

黑暗中不知过了多久，正襟危坐的我觉得胸口的气流渐渐弱了下去。

古千秋的手慢慢地从胸口滑下去，再没有半点的力道。当我握住那只手时，只觉得绵软冰冷。

“小子，你的身上已有了我70年的功力，现在就凭御剑门的人，嘿，谁也伤不了你了。”古千秋气息微弱地说道。

握着他的手，可以想象他慈祥的面容，那亲切和蔼的语调让我内心澎湃不休。

“前辈为何要对晚辈如此？”我凝噎着说道。

“白发如新，倾盖如故。”老人说道，“有的人认识了一生，仍然形同陌路，有的人交谈顷刻，却已如同相知一世。小子，你就是我的投缘人。”

“晚辈如能破牢而出，定会替前辈讨个公道。”说到这里，我想起他在名剑大会上遭人暗算的事情。如果真如他所说，那么，一向受人尊敬的师父岂非也是表里不一的伪君子？

于是我问道：“前辈曾说为南林天所害，那么他的目的是什么？”

古千秋道：“御剑门的势力日益变大，南林天已自认占居武林盟主的位子，但他心里终归还是怕其它门派壮大起来，或是串连起来另成派系，便假借5年一度的名剑大会来探察动静，借机削弱其它门派的实力。他要软禁我，一方面是要让玄剑门群龙无首，另一个主要原因，就是要找到一张神符。”

“神符？”

“是的，一张符。”古千秋的喘息渐渐浓重起来，想是方才损耗了太多的真气。“那是一张上古传下来的神符，南林天千方百计地要找到。可惜，他一生也难如愿了，哈哈。”

我不解地望向黑暗中的老人，道：“那神符到底有什么用处？值得南林天这样处心积虑地对付前辈？”

“这符……”老人说到这里停顿了一下，似有着深深的顾虑，“它可以用来封神。”

“封神？”我惊奇地问道：“我听说过姜子牙和封神榜的故事，它和这个故事有关联吗？”

“呵。”老人轻笑了一声，道：“姜子牙虽是元始天尊的得意门生，却是一个不折不扣的糊涂老儿。姜妻马氏原是失德之妇，有何功绩，却被他封了个扫帚星；云宵、碧宵和琼宵3仙姑因为削去他的顶上三花并丧失了胸中五气的道行，便被他封为粪坑之神，心胸何其狭隘，用心何其恶毒？那纣王天子生前暴虐无道，死后却被他封了个天喜星，人间有此暴君，天上又何喜之有？”

“前辈所言甚是，可这一张符真的可以用来封神？”

“寻常的符不过是用来驱鬼镇妖，这张符却是可以用来封神的，只是这个封神并不是让人位列仙班，而是杀神。”

“杀神？”

“是的，当初西王母派九天玄女下凡传给黄帝剑、印、符、石4件宝物，其中一件便是这玄冰符。如若黄帝在战场上不利，可以用此符将魔神蚩尤封杀掉。只是这张符始终没有派上用场，蚩尤最后为轩辕剑所杀，而玄冰符则在玄剑门中世代相传。”

原来如此，我不明白南林天要这么一张神符会有什么用，难道他一个凡人还要杀什么神祗不成？

练功倾谈，在这昏黑的地牢中不知过了多少时间。

我绝没想到在这死地绝境，竟会相识这样一位真诚可敬、和蔼可亲的老者。

白发如新，倾盖如故。果真如老者所说，人之间的交情原不是用时间来衡量的。

与南林彻相交十多年，看来亲如兄弟，内心却毒若蛇蝎。而与这个老者倾谈片刻，便可以传功输脉，不计分毫。

因此，我心中早已有了一个决定：一定要活下去，并将古千秋从这黑暗的大牢里救出去。我知道，以我目前一甲子以上的功力，完全是可以破牢而出的。

但是，古千秋似乎对目前的状况没什么不满意，他已习惯了这里的黑暗、这里的生活。用他的话来说：“与其寻找光明，不如坦然面对黑暗！”

玄剑门的思想和理念并非是所有人都可以了解的，老子的清静无为也并非是所有人都能做到的，然而古千秋已真的放下是非，忘却荣辱，看破生死。

面对黑暗，需要多少勇气？对于我这样一个血性少年来说，实在少有这份耐心和豁达，因此我

决定运功打开前面的牢笼，就在这时，前方出现了一点光亮。

一道幽绿的光芒刺入我的双眼，将这方圆不大的地牢蒙上一层青碧。随后我看到一点烛光缓缓靠近，后面是那张熟悉的脸。

“毓湘？”我绝没想到她会在此刻出现在面前。

她的脸上表情复杂，似喜似忧，若哀若愁。她手上的烛火残弱地燃烧着，光芒反而不及胸前的玉佩，整座地牢都在这玉佩发出的碧光笼罩之下。

“恨我吧？”毓湘幽幽说道。

我一时无措不知怎样回答她，在这5年里，确切地说是死后的一天起，心里就从未恨过她，但总是伴着前所未有的剧痛。

“不会恨，只是那一剑，需要一个理由。”我靠上冰冷的墙壁缓缓说道。

“没有理由的。”毓湘的脸抽搐了一下，眼中有晶亮的东西在闪烁。“当警报响起时，我和师兄们一起跑向炼丹房，在门口的时候突然被一股力道所左右，手中的剑鬼使神差地刺入一个人的胸口，当那人倒下的时候，才知道我杀了你。”

“我会信吗？”我直直地看着她，心中不知为何竟莫名地痛恨起来。

“你要信，小子。”这是古千秋的声音，我循着声音望过去。他倚在墙角，在碧光的映照下依然不见面目。“身在御剑门中，定会知道御心剑法吧？”

“是的，前辈，晚辈虽然资质愚钝，也曾学过一招半式。”我答道。

古千秋道：“寻常人只知御心剑法讲求的是心意合一，心气合一，心剑合一，却不知它有驭人心智的妙用。”

我望向毓湘，她和我一样满脸惑色。

古千秋继续说道：“御心剑法是一种高明的剑法，它的高明不是用自已的剑来杀人，而是可以用他人的剑来杀想杀的人。简单地说，当修为达到一定程度，就可以驾御他人的心，这才是真正的御心剑法。”

这么说来，毓湘并没有杀我，杀我的，另有其人。

如古前辈之前所分析的，想要杀我的人只有一个，就是南林彻。

毓湘没有理由杀我，这就是我要的答案，除此之外，一切都不重要了。

重要的是我还活着，我要和古前辈一起离开这里。

当我走向古千秋时，他挥手制止了我，说道：“飞升在即，不见天日的地牢便是老朽的魂离之所了，这副残破的皮囊就不要再动它了。”他说着这番话，气息逐渐地微弱下去。“不过你我因缘未尽，这件东西你先收下，来日定会派上用场。”接着，我看到他探手入怀，掏出一件黑乎乎的物事朝我掷来，接在手中觉得潮热粘湿的东西顺着指隙流淌下来。

“这是……”我心头一阵惊悸。

“这便是我所说的那道神符，当初九天玄女授给黄帝的神符，南林天绝对想不到我会把它藏在胸腔里，哈哈……”老人的笑声忽然洪亮起来，瞬间又渐渐衰弱下去，顷刻间再无声息。

古千秋已死了，当我探过鼻息之后，心头如同堵了一块重石。

这位可敬的长者，甚至连容貌也不得见，却已是我的良师益友。虽仅一日之交，却可生死相易。

这时他的尸体突然窜起了火光，我知道这是前辈用生前最后一点功力将他的尸身焚化。

当我随着毓湘从后院逃离地牢的时候，再次看到了阳光。

她的长发随风飘舞，阳光下闪着眩人的光彩，拂在我的脸上，痒痒的。熟悉的香气依然在空中飘散，让我浑身如醉，心驰神飞。我想起在洛水河边和她耳鬓厮磨的时光。

那段美好的时光再也追不回了，如今她已嫁作人妇，为人妻母。而她的夫君以前是我的朋友，现在是我的敌人。

我们在长街上飞奔而过，街上的人都慌乱地闪躲两旁，他们的眼神不是看着我衣衫的血迹，就是望着我手上鲜红淋漓的符。

那是古前辈临死时送给我的神符，可以杀神的神符。

由北门穿出洛阳城是一片树林，我们在一道小溪边休憩。就着溪水将手中的神符洗去血迹，原来是一张兽皮，上面描绘着五彩纹符，虽然年代久远水浸血蚀，但仍然清晰在目。我小心地将它折叠起来，收入腰间的布囊。

望向毓湘，她正凝目望向缓流不息的小溪，神情若有所思。

“我们要到哪里去？”我问道。

她起身朝我走过来，脸上凝重得像一尊石像：“你走吧。”

（未完待续）

2001年08期《水晶宝合》

博库E－book

《让爱做主》在各地的热播浪潮还未消退，如果你错过了这部电视剧，我们可以趁热来读读它的原本《比如女人》。作者皮皮一向以把握都市情爱心理见长，这部小说的意蕴既充分表现了爱的主题，又不仅仅局限于此；《征服英语口语》介绍了突破“哑巴英语”的口语系统训练方法，让你全面掌握“看得懂就说得出”的奥秘；还有《Internet实用上网技术100问》为菜鸟们耐心答疑。实用娱乐两不误，电子书就是有这样的好处！

新新视野

从这期开始，“CG画册”特邀孔雀担任评委，他将从色彩、布局、结构、特效等方面为作品打分，评点到位且不失幽默。本期重点推荐三叶草PERVADE的CG作品《BLUE》，它运用极端色调给予观看者视觉上的冲击。不过，从个人角度来看，人物在造型上的完成度似乎不够高。此外，运用间隔线来做装饰效果似乎是近些日子2DCG特效的趋势之一。

动画纷呈

《暗黑破坏神Ⅱ：毁灭之王》是暴雪的电视广告，虽然已经公布有一段时间了，但是我相信许多朋友还没有看过，很有意思。《最终幻想X》的舞台设定在被洪水淹没的荒芜世界，就像置身海岛。游戏中的角色可以表达出更丰富的脸部表情，并且加入真人配音，目前已知主角将由“石田彰”担任配音员，而且全程采用3D表现，玩家能在场景中自由探索。

攻略指引

《赏金奇兵：西部通缉令》是第一个以美国西部荒野为背景并强调游戏内部团队合作精神的实时战术游戏。你将出演美国西部快枪手John Cooper，并带领他的伙伴纵横四方。该游戏共有25个关卡，随着游戏的深入你将揭开一个令人毛骨悚然的阴谋。美丽的场景和环境无论是对玩家的眼睛、耳朵还是头脑来说，都是一顿丰盛的大餐。“逛书屋”提供攻略：《炽焰地国》、《新蜀山剑侠传》及《致命武力》。

2001年08期《水晶卷轴》

边缘

周游天堂

为什么玩不精游戏，我有我的101条理由，而且每条都可以说得催人泪下，且内容的真实性不容质疑，但是，其中之一就是大家所要看见的魔鬼般诱人的游戏周边。它对我的诱惑力已经超过了游戏本身，后遗症就是无论什么好的游戏，我去注意的大部分都在它的边上，看看它有没有背景小说、玩具人偶、纪念挂件等。想想如果游戏没有周边，我就会把所有的游戏过关；如果没有游戏周边，我就会努力研究游戏的内涵；如果没有游戏周边，我就会把上过手的游戏都玩精玩透。如果真的没有游戏周边……我还会玩游戏吗？

乱弹

告MM上网书

网络是不会掉馅饼的，陷阱倒是处处有，不要相信各种免费信息，更不要相信点击什么东西就会有钞票飞入你的口袋里。互联网发展到今天，网站已经到了自身难保的悬崖边沿，每天都有同行被当作垃圾扫地出门，大家已经无暇顾及信息的真假，能让网站活一天算一天，让自己多拿一天薪水是一天，这种情况下做出来的网络“人参果”，你该知道会是什么样。网络的海量信息，其实有一半是垃圾，你要学会自助，猪肉炖白菜，什么好吃就要靠你的筷子功夫了。

漫谷

天野喜孝 Yoshitaka Amano——鬼魅精灵

酷爱王菲的“寒武纪”，冰封雪飘的旋律，空灵的歌曲，幻魅的气氛，萦绕着从远古呼唤来的情愫。如果说王菲的“寓言”专辑是一桌宴席，那么“寒武纪”就是那道名菜。在席间觉得少点什么？是不是有点空虚？那么，在吃这道菜时最好的佐餐就是“天野喜孝”。

呓语

DAREK OMEN——堤牙那平原攻防战

堤牙那平原是个奇怪的战场，或者说，布兰军选择这个平原作为战场也许就是为了讽刺那个为堤牙那平原命名的人。因为，这里并不是一望无际的广阔地带而是一个周围是树林、中间是纺锤型高地的奇怪地区。之所以叫做平原，大概是除了高地与森林外的地形比较平坦和广阔的原因吧。

幻界

跳楼记

“我要跳楼！”

这突然间响起的叫喊电击着我。

靠！我等这句话足足等了七七四十九天了。这个世界上我最爱听的就是这4个字，而今听来真是如醇酒又如春风。

2001年08期《水晶宝合》
（《大众软件CD》）

A盘

新手学堂：

---挑战三维：室外建筑效果图

新新视野：

---余音绕梁：二胡

---桌布天下：蚁哥传奇

休闲天地：

---动漫无边：绝对命运默示录
动漫与游戏齐飞——动漫游戏网站一瞥
---同人小说：大洋深处的恐惧
---网人倾语：月影暗香——我的《源氏物语》
---万智牌：古典第七版全部卡牌
2000年世界冠军赛八强套牌

博库E-BOOK：

《正午的供词》邱华栋 著
《比如女人》皮皮 著
《征服英语口语》张翔 著
《Internet实用上网技术100问》

大众文存：

---2001年7月杂志（上、下）（HTML版）

B盘

攻略指引：---看攻略：赏金奇兵
---逛书屋：炽焰地国
新蜀山剑侠传
致命武力

有字天书：《新绝代双骄》修改法、1937特种兵、大刀、法老王——埃及艳后、红月、近距离作战4、三角洲特种部队、圣石传说、西风狂诗曲2

游戏扫描：---新片大赏：源毒（Anachronox）
---游戏抢鲜：装甲元帅Ⅲ——焦土
近距离作战Ⅴ——诺曼底登陆

水晶宝藏本期专题：《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》

特别奉送：游戏《捍卫总动员》完整版

电脑新时代：---2001年7月杂志（HTML版）

2001年08期《水晶卷轴》
（《CD手册》）

卷首寄语
灿烂水孩儿

如是

e行
e站私藏：《非一般收藏》
e星登场
独家专访：独树一帜的FLASH超级工作团队——ShowGood
精妙Q语

边缘
周游天堂

视角：
一个网虫的网络流浪生涯

乱弹
告MM上网书

漫谷
天野喜孝 Yoshitaka Amano ——鬼魅精灵

墨风
情话金庸
开在网络中的玫瑰

有约
移动？异动？

星动
幸福狮子座

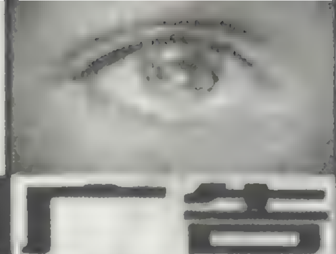
呓语
DAREK OMEN——堤牙那平原攻防战

幻界
跳楼记

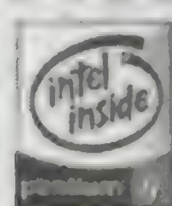
随笔
心情可爱多

对白

长廊



广告



征集英特尔（盒装）CPU适用DIY配置活动

大众软件晶合实验室独家担纲评测

大众软件 | 大众软件 电脑自做 中国网友报 Pconline 中关村在线同时发布

为丰富广大电脑DIY爱好者假日文化生活，提高电脑爱好者的理论水平，由**英特尔（中国）有限公司**独家发起，大众软件晶合实验室独家担纲评测，国内知名的五家专业媒体同时发布**"征集英特尔®（盒装）CPU适用DIY配置"**活动，活动于2001年7月16日至9月18日在全国范围内展开，请广大电脑爱好者踊跃参与，赢取大奖。

奖项设置

一等奖三名：奖**英特尔®** P4 1.5G（盒装）CPU

二等奖六名：奖**英特尔®** P4 1.4G（盒装）CPU

三等奖九名：奖**英特尔®** PⅢ800（盒装）CPU

纪念奖伍佰名：赠送英特尔公司纪念品一份

注意事项：

1、每份配置表中均需出现**"英特尔®（盒装）CPU"**；
2、每位参与者需认真填写个人资料，我们将对参赛者的个人资料保密，只作为活动调研进行数据统计和颁奖之用；
3、本次配置征集只以纸面邮寄为准，邮寄配置表时需将本征集公告左上角**英特尔®**标及媒体LOGO沿虚线剪下（复制有效），贴在信封正面左下方方为有效，选票请于8月15日以前寄至指定地址（以当地邮戳为准）；
4、征集配置分为家用型、实用型和发烧型三种型号，参考价格分别为5000元以内、8000元以内和10000元以内；
5、来稿可选择一种或全部类型的方案；
6、配置表自行设计制作，书写整齐，需撰写配置说明，否则按无效选票处理；
7、每份配置表中均需出现：CPU、显示器、主板、内存、硬盘、显卡、声卡、光驱、软驱、MODEM、键盘、鼠标、音箱、机箱（电源）等配置，其中显卡和声卡可主板集成；
8、来稿请寄：**北京市海淀区西三环北路71号三平写字楼209室**
邮编：100089。

好运礼品——带给您好运气

从2001年7月15日起，**英特尔公司**在全国范围内展开好运礼品赠送活动，您只需在当地英特尔®产品专卖店购买**英特尔®奔腾®**4盒装处理器，即赠好运礼品－－精美扇子、PC伴侣、罗技极光旋貂鼠标其中一件。中奖率100%。礼品有限，赠完为止。

领奖地点：

扇子：请垂询当地英特尔®产品专卖店。

PC伴侣、罗技极光旋貂鼠标：请将盒装CPU上的刮刮卡寄至：**北京市西城区黄寺大街24号院明湖大厦B419 邮编：100011**

请附身份证复印件。

英特尔客户服务中心号码：8008201100　活动咨询电话：010－68433791 68433784

本活动由英特尔公司特邀北京瑞旺恒泰广告有限公司承办

奔腾® 4处理器创新的Net Burst微处理器体系结构首次采用了四项特色技术，还在P6核心基础上增强了四项功能。

超级流水线技术：**奔腾®** 4处理器将流水线的深度增加了一倍，达到20级，是基于P6核心的**奔腾®** Ⅲ处理器的两倍。超级流水线技术带来的最重要的优势在于突破主频提升的瓶颈，使得**奔腾®** 4可以利用现有的制造工艺达到更高的频率。英特尔公司最新的研究成果证明，在未来的数年时间里，处理器主频可达到20G。



400MHz系统总线：是另一个带来极大性能提升的关键。——**奔腾®** 4使处理器在不提高频率的情况下以4倍的速率传输数据，这意味着**奔腾®** 4的带宽达到了3,200MB/s，为处理器和内存控制器之间提供了惊人的传输速度，成为目前带宽最高的台式机系统芯片。

大众软件服务快车

广告索引

千年互动 打造中国家用软件第一品牌

恒星软件 厂家直销，真情回报正版消费者

特价 邮购 加盟 强强联手 再创辉煌

近期会员活动

看图拿大奖

您聪明吗？
您有好眼力吗？
您想拿大奖吗？
快快登陆好便宜网站
这里有惊喜等着你！

游戏说明

到好便宜网站点击三维游戏栏目仔细看出图片的内容，即可在线填表反馈回您的答案。注意：一定要认真填写您的姓名、身份证号码、电话号码、电子信箱和详细联系地址，以便我们与您联系。

奖项设定

本期设特等奖一名：
奖品为数码相机一架。(以提交时间为准，第一个猜对内容的幸运者。)
幸运奖10名：
奖品为正在热卖中的即时战略游戏"超时空三国英雄传——蜀魏争锋"一套。(在提交正确答案的用户中随机抽取10名为幸运奖获得者。)
快快参加：
http://www.hpweb.com

新奇特爽

加盟千年互动——
玩家社团
体验玩者风范——
可免费得到最新软件试玩
做超级玩家——
可参与游戏软件开发策划
买便宜软件当网站主人

加盟会员：凡购买恒星软件产品达100元者，均会得到会员卡一张，凭此卡您可享受会员价并可参加俱乐部组织的各项活动。同时，为了回馈广大消费者，我公司近期要在全国大范围内组织一个让利给消费者的巡展活动，欲知活动详情，请登陆我们的网站：WWW.Hpweb.com

A．会员的基本待遇
1．会员期内，享受超值会员价；
2．享受恒星软件与千年互动俱乐部每月举办的各项活动。
B．俱乐部的性质
恒星软件与千年互动"好便宜网"俱乐部是以回报社会，回报正版消费者为原则。以网上电子商务网站，网下专卖店、邮购三种渠道进行服务。

热销产品 超时空三国英雄传之蜀魏争锋 大家来找碴3
魔法公主与泡泡龙 无敌英雄传《我爱电脑》...

恒星新品

超时空三国英雄传之蜀魏争锋 3CD 48/40元
机甲天尊 游戏 2CD 48/40元
魔法武士 游戏 2CD 48/40元
魔法公主与泡泡龙 游戏 2CD 38/30元
无敌英雄传 游戏 2CD 48/38元
暴风战士 游戏 2CD 48/40元
大家来找碴3 游戏 2CD 28/22元
末日帝国 游戏 3CD 48/38元
极地之光 游戏 3CD 48/38元
《我爱电脑》+《石器时代全攻略》+2CD 25/22元
经典动画设计素材宝典 素材 5CD 48/38元
经典影音素材宝典 素材 3CD 38/30元
3DMAX插件及辅助工具大全 1CD 25/20元
3000万能工具库2之硬件世家 2CD 28/20元
3000万能工具库2之网神专版 2CD 28/20元
LINUX大全 工具 2CD 35/28元
编程经典控件大全 工具 2CD 35/28元
神奇英语 教学 2CD 48/38元

超值大礼包

1．三维动画梦工场（68元）+RPG游戏大放送（28元）+搞笑游戏总动员（28元）=80元
2．3000万能工具库II（35元）+大家来找碴（28元）+GAME风暴（28元）=48元
3．花木兰（20元）+GAME风暴（28元）+汉化大师（28元）=40元
4．RPG游戏大放送（23元）+神奇英语（48元）+大家来找碴(28)=50元
5．网络情人卡（18元）++2000万能工具库（2CD 35元）=35元
6．编程控件大全（35元）+linux大全（28元）+RPG游戏大放送（38元）=65元
7．自得其乐之搓麻下棋（2CD 28元）+魔法公主与泡泡龙（2CD 38元）+神奇英语（2CD 48元）+暴风战士（3CD 48元）=100元
8．极地之光（3CD 48元）+大家来找碴3（2CD 28元）+末日帝国（2CD 48元）=80元
9．末日帝国（2CD 48元）+大家来找碴2（2CD 28元）=60元(另有大量简装版软件销售，欢迎索取目录。)

北京恒星科贸有限责任公司
北京市朝阳区芍药居北里绿雅阁113楼－301 100029
联系人：王莹 电话:010－84622387/84620633/转 8002/8004/ 13001234663

NEW：所有软件一律8折销售！邮购免邮费.
软件多多。品种多多。活动多多。一定会令您满意！

加盟连锁

1. 独特的返点制度.
2. 多样的品种、优惠的价格、充足的广告支持.
3. 全新的服务理念.
4. 加盟费全免.
5. 支持直销客户

加盟热线
010－8461706684620633
13001256160

联手打造软件发行新渠道
以为最终用户服务为本
以为经销商服务为宗旨
以为厂商提供销售平台为己任

共同创造中国游戏软件的美好明天！

欢迎各地软件开发小组与我们联系：
我们将提供完备的策划案、提供大量软件包，同时征集优秀游戏脚本。
(全国仅限100家)

千年互动

韩国经典游戏巨作

超时空 三国英雄传 之蜀魏争锋

各地软件店均有销售

- 300多个人物[illegible]
- 70多个可以在[illegible]动的作战集团
- 50多种华丽异常的[illegible]
- 24个精心安排的关卡[illegible]

全新时代武器背景

体会你从未感受到的、3D的、

幽默的、即时战略类三国游戏

里仁 010-62543487
圣比尔 010-62527965/64/63
连邦 010-62862035
树人 010-82658156
永兴四方 010-62581138/39
鸿达 010-62630594/93
育碟苑 010-82656587
世纪书缘 010-[illegible]
文信书店 010-[illegible]
金麦山图书 010-[illegible]
四川华夏 028-[illegible]
(排名不分先后)

代理热线 010-84622387转8004/8002
010-84620633
邮购地址：北京市朝阳区芍药居北里绿雅阁113-301 (100029)

《超时空三国英雄传》+128页漫画说明书+《恐水》(e族在赛车) 超级越野赛车2001)=超值诱惑价48元



上千种软件，您来晶合看了么？

晶合专卖店

晶合上海钜隆 62136457
晶合苏州沧浪精华 7451110
晶合上海茂立软件 33040955
兰州晶合 8266143
晶合福州中科讯 3367199
晶合济南鑫洪恩 6994931
晶合厦门金科达 2202012
晶合昆明棒子 5176880
晶合长春安航 5656612
晶合内蒙古超越 4311947
晶合汕头市超俊 8848056
晶合宁波今日软件 87129191
晶合南京新高 4544417
晶合广州思富特 87546418
晶合杭州美迪 8271301
南宁晶合 2621521
郑州市晶合 6993569
晶合新疆华顺 2810057
晶合大连维尔 3635721
晶合太原和生 7234490
晶合吉林大众 2486201
晶合天津渊博 24010382
晶合邢台PC资讯 2021717
晶合宜昌中艺 6758546
晶合银川恒飞公司 8194672
晶合河南洛阳绿意 3215212
晶合昆明威豪 5124740
晶合成都 5433210
哈尔滨晶合 6215498
晶合山东枣庄晶合 13012666557
晶合大连司南 2503067
晶合广州南软 82582989
晶合遵义天地 8633815
晶合天津展望 27830166
晶合山东威海恒旭 5228401
晶合丹东科宇 2829874
温州晶合 88858720
晶合海口 66746991
晶合山西威远 4132971
晶合大庆龙南书店 5960528
晶合绵阳 2317909
南阳晶合 3195975
晶合兰州西固 7551836
晶合哈尔滨华博士 6239777

新开设分部:

1. 晶合广州思富特电脑有限公司
广州市天河东路108号广州电脑东城202室
联系人：王飞
电话：020—85260778
分店：天河路351号电脑西城1139号
电话：38809051、38808169
分店：天河东路152号
电话：87546418、87509952

2. 晶合上海茂立软件
上海市湖北路157号
联系人：郁雯
电话：020—63610828

3. 晶合广州南软科技发展有限公司
地址：广州市天河区南二路32号908室
电话：020-87582989/87532791
联系人：段海鸣

4. 原"宁波民乐"名称更改为：
宁波今日软件
中山东路99号市新华书店二楼今日软件
电话：0574—87248229
环城西路南段182号图书市场内今日软件
电话：0574—87129191
公园路49号电子出版物批发市场内今日软件
电话：0574—87342887

5. 兰州晶合又开新店
分店：（1）、兰州晶合阿乐软件分部
地址：兰州市东岗西路561号金科文一楼
电话：8803574
联系人：乐荣福
（2）、兰州晶合西宁世元电脑分部
地址：西宁市南大街4号雄鹰商场内
电话：13007762256
联系人：冯盛宝

诚争全国各软件分销商加盟

联系人：杨茹恒，齐超，张磊，韩琳，
联系电话：82634089,82634096,82634877,82634097

二渠道书商

北京倚文图书有限公司
郭雷青 65934375
郑州科技书店
郭晓燕 7647390
广州嘉悦科技有限公司
谭辉 38805183
上海海峡书刊发行部
周利良 63765002
西安明品消费杂志社
徐莲霞 7426149
福州周人图书有限公司
林健 3349086
长春西广会员书店
冷富有 2731957
四川求索书店
廖万芬 2902080
贵阳黔聚书店
刘玉黔 5813062
唐山科普期刊书社
杨喆 2096736
大连最新电脑书店
刘美杰 3634944
重庆黄浦图书公司
王军 69016533
销售与市场杂志社湖北发行部
周豪 85763105
保定火车站新新书店
李新娜 2035042
太原三堂书局
杨彰锦 4121390
济南华艺书店
冯艳 2058077
青岛新兴书店
姜学东 3803068
天津开益书店
马强 27420227
杭州东新经营部
周曙光 88480048
吉林阳光书店
孙雅萍 2558473
大庆金银来
王艳 5886001
长沙友友书社
胡立红 2252951
石家庄康迈书局
陈杰 3029157
锦州开发书店
崔迎连 2130210
齐齐哈尔达华电脑
王宇民 2408813
铁岭文化书店
姜歆茹 4840742
佳木斯艺海经营部
项莲波 8666982
柳州安康书刊批发部
王之康 2853143
胶州向阳书店
杨淑贤 7219723
南京文艺书店
徐维军 3328131
徐州老艺斋书刊批发部
王凤举 3738502
厦门新鸿杰公司
李若瑛 2096439
洛阳春艺书刊部
寇传诗 3961454
浙江鸿雁书店
戴文红 2439691
沈阳文史书店
郝秉勤 23883032
苏州华联书刊社
王俊 5296610
无锡新生书店
王志友 2790415

诚争全国各图书二渠道书商加盟

联系人：刘国瑞，康澎海
联系电话：82634618,82634877

特约经销商

广州黑马	武汉精恒
广州天高行	甘肃玉门
上海浩鼎	南昌赛乐氏
西安日月	新疆兴达电脑
长沙卓越	新疆三严石
南京探路人	长沙德智
烟台市金台	江西连邦
合肥国康	宣城连邦
沈阳新希望	福建连邦
哈尔滨瑞利	南京苏四方
哈尔滨蓝鼎	上海连邦
上海新华书店	深圳市世名
长沙连邦	深圳托普软件
四川省新华书店	长沙惠友
深圳正普迪凡	深圳中鹏
武汉天问精品	长沙建博
昆明黑马	深圳宏软
杭州连邦	韶关市求索电脑
武汉赛乐氏	沈阳连邦
深圳连邦软件	济南长川
重庆新四方	徐州信业
大庆金银来	大连华宇
辽宁希望	宁波恒鑫
淄博鹏越	齐齐哈尔亚华
广东连邦	厦门全景图书
陕西辉煌	珠海互动
上海赛乐氏	丹东电信
青岛力邦	常州诚音软件
成都新四方	天津波尼书店
辽宁华储资讯	上海新普
河南省连邦	郴州正普
郑州赛乐氏	大连通用电脑
无锡连邦	临沂创e软件
江苏连邦	台州中普
锦州北方	天津塘沽至友



大众软件邮购中心

暑期奖多多、送多多

从即日起，凡在邮购中心邮购任何一款软件或加入金卡会员的读者，均可得到《大富翁5》的人物卡一张，另外邮购《大富翁5》的读者，还可得到一套《大富翁5》的书签。购联众年卡1张，送"联众世界"游戏扑克一副，购季卡1张，送笔一只。多买多送，送完为止！

还有大奖呢！！！！！！

在今年的9月15日我们会从中抽出一等奖一名，奖品：MP3随身听一部；二等奖二名，奖品：CD随身听一部；三等奖三名，奖品：晶合时代风II一套；纪念奖十名，五周年水晶宝合一套。

心动了吧！快快行动吧！

2001年7月份晶合时代"金卡会员"中奖名单

张久凌	上海	辛宇	南京	于昭	厦门
贺海明	云南	刘秉智	四川	阮垚轩	浙江
易洛	河北	黎伟	山东		
林羿	广西	马国强	南京		

读者朋友们您们好：

如果您错过了订阅全年《大众软件》不要紧，大众软件邮购中心将为您提供下半年邮订服务。2001年《大众软件》杂志（半月刊，半年78元）、光盘（月刊，半年120元）和《电脑新时代》杂志（月刊，半年36元），您从邮购中心订阅杂志，平寄邮费免收，挂号邮寄每期加收挂号费2元。另外，2001年上半年1-13期杂志及2000年部分杂志邮购中心均有存货，如您需要订阅杂志的话可直接汇款邮购。若有不明白的地方请打010-82634092 82634107与邮购中心联系。

每次邮购产品，需加5元邮费。
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局83-045信箱
邮政编码：100089
咨询电话：010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@jhpop.com.cn
点击jhpop.com，您可在"晶合软商网"上直接选购产品！

晶合时代总代理新品

产品	价格
大富翁5	48
红月	38
红月（月费卡）	28
红月（小时卡）	15
大法师	35
真命天子黄金版	48
驿动的心	48
钢铁战场	68
中华客栈2之满汉全席	38
千年(客户端)	38
千年(储值卡)	28
绵羊传奇	38
太空终结者	58
吸血鬼德古拉之魔体复活	58
精灵幻境	28
新天使帝国（珍藏版）	68
联众会员年卡	120
联众会员季卡	35
联众会员年卡套装	128
联众会员季卡套装	48
石器时代(游戏盘)	29
WGS会员卡(620点)	30
WGS会员卡(1060点)	50

精品荟萃

产品	价格	产品	价格
金庸群侠传网络版	9	自得棋乐2	22
金庸群侠传网络版点数卡	29	装甲元帅3-苏德战争	48
拳皇99进化版	38	黑与白	198
陆战英豪之重回战场	25	近距离作战5	48
一级方程式大奖赛	48	战争启示录	48
雷霆战将白金典藏版	48	秘密潜入	48
非常男女	28	火爆棒球2001	38
飘羽—失忆天使	35	英雄无敌历代记(废墟战神)	48
航海时代之战潮（世纪回顾）	32	乐高-明日之星	68
精彩格斗2001-铁拳总动员	19.9	刀剑笑(简装)	28
精彩飞行游戏2001	19.9	精彩赛车游戏库-秘密潜入2001	25
暗黑破坏神I中文版	38	小恐龙学棋记(豪华版)	68
非常小游戏2001	22	大家来找碴II	28
豪赌拉斯维加斯-超级名人十三张	38	1937特种兵	48
豪赌拉斯维加斯-明星对战梭哈	38	半条命-反恐精英	68
豪赌拉斯维加斯-巨星锄大D	38	终极刺客	48
航海时代II	48	杀出重围	48
奥妮(周年庆典价)	28	霹雳麻将	48
天使之都	39	魔法门八-毁灭者之日	48
射击游戏-真好玩	19	三角洲特种部队3	49
益智游戏-大盘点	19	极地之光	48
冒险游戏-真精彩	19	异形之强力反击	48
战斗游戏-大拼比	19	落日帝国（英文版）	50
休闲游戏-大巡礼	19	疯狂四驱车	50
风云II-七武器	69	古龙群侠传(豪华版)	198
盖亚大地传说	58	古龙群侠传(标准版)	68
真爱记录-新同居时代加强版	48	轩辕剑3—天之痕(简装版)	69
基因战士	48	轩辕剑3—天之痕(豪华版)	198
英雄萨姆	48	生化危机3(标准版)	48
异域惊魂曲	98	生化危机3(豪华版)	198
千年战争	58	轩辕伏魔录	58
零时代	58	新蜀山剑侠	69
大刀（特惠版）	29	深海战将	48
欢乐幼儿园	49	星际争霸(世纪回顾)	98
玩具欢乐园	49	心跳回忆扑克	18
精彩童趣游戏2001	19.9	暗黑破坏神II(豪华版)	228
星际争霸战术精华大全	29	产品包装较大，需加20元邮费	
模拟人生-欢乐派对	50		
战争艺术2	48		

万智牌

产品	价格	产品	价格
启示录预组套牌	80	红色牌套	60
启示录补充包	25	黑色牌套	60
启示录肥包	200	万智牌九格牌模	4
2000年冠军套牌	90	时空转移牌盒	100
第七版起始牌(中文版)	65	启示录牌盒	100
第七版补充包(中文版)	25	国产四格牌夹（18页）	15
三国起始牌(中文版)	50	国产九格布面空牌夹	30
三国补充包(中文版)	20	国产透明牌套	10
三国预组(中文版)	50	国产六色纸牌盒	10
大战役比赛用牌(中文版)	80	七版推广手册	5
大战役补充包(中文版)	25		
时空转移预组套牌(中文版)	80		
时空转移补充包(中文版)	25		
时空转移肥包	200		
预言起始牌(英文版)	80		
预言补充包(英文版)	25		
玛凯迪亚起始包(英文版)	80		
玛凯迪亚补充包(英文版)	25		
进口生命计数器	50		

（凡购买价值100元以上万智牌者，赠万智牌玩家手册一本，数量有限赠完为止。）


少林足球
SHAOLIN SOCCER
PC GAME





词霸家族

金山影霸III 超强纠错版

高清晰超强影音播放组合

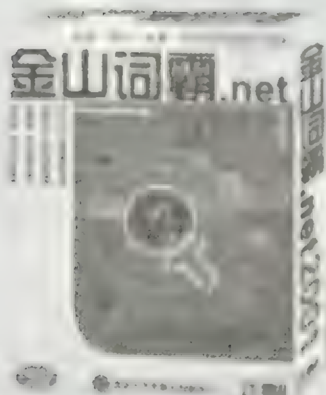
- "超强静音纠错"技术,防读死,保护您的光驱。
- 全面支持RM, MPEG4等上百种媒体格式。
- 中/英文切换后仍保证双声道立体效果。
- 格式转换速度是普通转换程序的2倍,批量转换后还可自动关机……

(国内首款经过严格、科学的可用性测试实验室认可的影音播放软件,其产品的稳定性、兼容性和易用性有目共睹!)

48元 更为惊喜的是 买《金山影霸III》 赠送经典卡通片《猫和老鼠》,精选24集(价值60元)总共5张盘,只要48元,绝对超值!

赠券 仅限邮购

金山词霸2001



四向网际大词海

- 融汇十余部国内外权威辞书,32套专业词库,二亿多汉字,700万专业词条。
- 率先实现英英、英汉、汉英、汉语四向查询,以一敌四。
- 可在任意窗口下对中英文词汇进行即时对译,单词准确发音。
- 把所有查过的单词自动添加到"生词本",可随时调出详细解释。

38元

赠券 仅限邮购

金山快译2001



全能汉化翻译平台

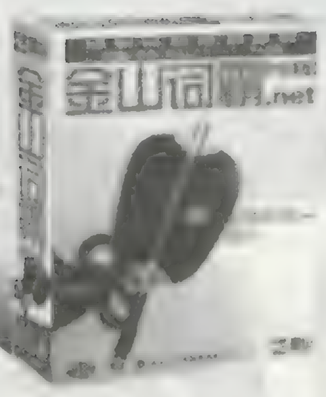
- 快速翻译稿稿、长句、难句翻译质量出类拔萃。
- 译文修改极其方便,可记忆多种句型。
- 精确汉化英文软件,即时翻译英文网页。
- 轻松实现国标码、BIG5码之间的简繁体转换。

超值附赠 132款最新流行工具软件。

38元/2CD

赠券 仅限邮购

金山词霸 中日英版



日汉、汉日、日英、英日、英汉、汉英、汉汉、英英8向网际大词海

- 全面继承了金山词霸2001的强大功能,并新增20个专业词库共60套日语专业词库,新增专业词条逾280万,并且提供每个单词的详尽解释,词源以及相关词组、例句。

128元

赠券 仅限邮购

金山游侠III



修改、抓图、秘籍全功能的游戏伴侣

- 二次三秒:直接从游戏中弹出,超强修改能力。
- 变速齿轮:任意调节游戏进行速度,快慢随心所欲!
- 一键N招:自由设定组合键,可轻易在游戏中使出绝招。
- 金手指:直接修改内存,生成专用修改器。

48元/2CD

赠券 仅限邮购

金山打字通2000



十天成为打字高手

- 练习功能完备丰富:提供多层次的中英文打字训练。
- 专业的打字教程:从基础讲起直到精通英文打字、拼音输入、五笔录入。
- 速度测试,进步看得见:随时测量你的打字速度,并加以保存。
- 多款精致打字游戏:让你手不释"键",乐此不疲!

28元

赠券 仅限邮购

金山书信通2000



百分百中英文书信助理

- 书信通为你提供数百种中英文对照式书信模板,直接修改,任意复贴,发邮件,发传真,就这样轻松搞掂!
- 内容包括:公务信函、商业信函、社交礼仪书信、出国留学等诸多领域。

超值附赠:全国邮政编码大全、分类网址资源、便捷通讯录。

28元

赠券 仅限邮购

金山笔圣手写系列:有线、无线笔,512级压感板,轻松识别潦草字 USB版现已上市

金山软件股份有限公司 地址 北京市9605信箱(100086) 网址 www.kingsoft.net 总机 010-62524868 传真 010-62638287 技术支持热线 010-86243222 技术支持联系方式 support@kingsoft.net 经销商订货热线 010-62638312 OEM授权联系方式 OEM@bj.kingsoft.net OEM热线 分机753 集团购买热线 分机186 俱乐部联系方式 club@kingsoft.net 俱乐部热线 010-86243222 欢迎邮购 邮资五元

现在大家跟我一起



最多可连环连接四个手



北通游戏产品，从安装到操作——

就 这 么 简 单 ！

其它产品请参阅北通网站或来函索取



北通 赛车Ⅲ

BTP-C131

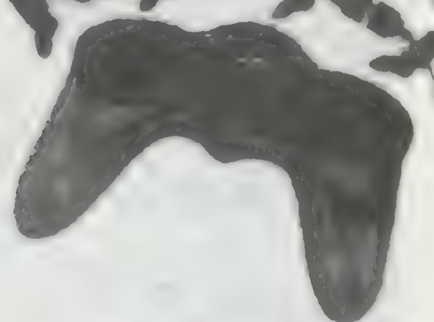
USB



北通 野牛Ⅲ

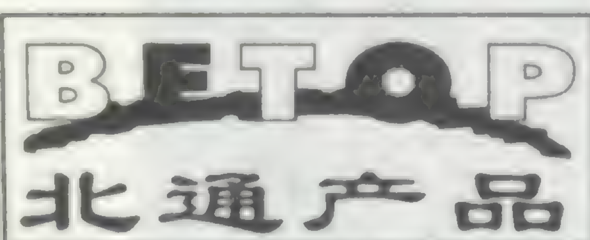
BTP-C031

USB



北通

BTP-C041



®

详细资料，彩色画册可免费索取

通信：广州市第十甫邮局27号信箱 梁海昆 510140

Email:betop@public.guangzhou.gd.cn

北通电子有限公司 www.betop-cn.co

广州：020-81844931 北京：010-65924094 上海：021-3203



为什么？拥有一套查杀系统，还时常受到病毒困扰…

全面邮件监控
两套系统杀毒

5元体验版用户大升级

5元体验版的用户凭借体验版光盘升级到金山毒霸II

立即优惠120元

5元体验 火爆进行

金山毒霸II

5元惊喜

延长体验 获得新品 指日可待

金山毒霸II五“独”俱全

一、独具全面邮件监控
二、独具两套系统杀毒
三、独具Office/IE全面挂接病毒，高效保护办公安全
四、独具病毒文件隔离系统，彻底保护非感染文件
五、独具智能向导升级功能，一次点击，轻松完成

产品	价格
金山毒霸II标准版	零售价 188元
金山毒霸II体验版用户升级价	68元
金山毒霸老用户升级价	38元
金山毒霸II钻石会员版	零售价 298元
金山毒霸钻石会员版免费升级	

每1小时增杀1种病毒日夜更新

金山笔圣手写系列:有线、无线笔，512级压感板，轻松识别潦草字 USB版现已上市

金山软件股份有限公司 地址:北京市9605信箱(100086) 网址 www.kingsoft.net 总机:010-62524868 传真 010-62638287 技术支持热线:010-86243222
技术支持联系方式 support@kingsoft.net 经销商订货热线:010-62638312 OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net OEM热线 分机753
集团购买热线:分机186 买金山软件 免费加入金山软件俱乐部 俱乐部联系方式:club@kingsoft.net 俱乐部热线:010-86243222

万众 骏网合力 软件分销组织总经销

万众分销・头属精品



加密解密实用大全II

- 加密工具
- 解密工具
- 综合工具
- 加密解密
- 实战手册

赠320页教程 28元

蓝色警戒

简体中文版

国内引进的第一款捷克最迷人的即时战略游戏!

48元

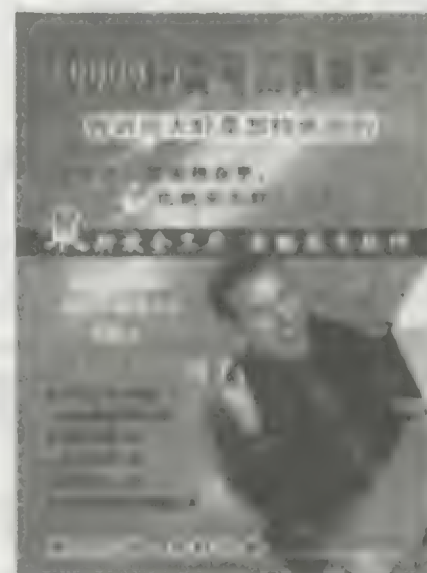


程序员加油站－应用程序篇（上）



赠126页编程宝典 28元 2CD

- Microsoft Visual c++
- Microsoft Visual Basic
- Borland c++ & Delphi
- 开发工具及升级包荟萃
- Microsoft Visual c++
- Borland c++ & Delphi

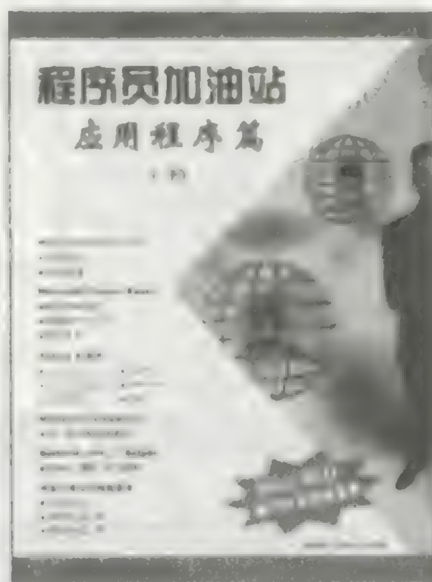


- 常用工具及驱动
- 真伪辨别资料大全
- 优化加强工具
- 系统测试工具
- 破解加密工具
- 注册表编辑及编程工具

48元 6CD

10000种实用工具集萃

程序员加油站－应用程序篇（下）



赠129页编程宝典 28元 2CD

- Microsoft Visual c++
- Microsoft Visual Basic
- Active X 控件
- Microsoft Visual c++
- Borland c++ & Delphi
- 开发工具及升级包荟萃

2001 网页制作三剑客

Macromedia公司的Dreamweaver、Flash、Fireworks三种软件，分别在网页制作、动画设计、网页图形三个方面具有优秀的性能。三种软件的更新版本，将网页制作带入了一个新的境界!



160页手册 38元 4CD

三剑在手 网络世界任我行

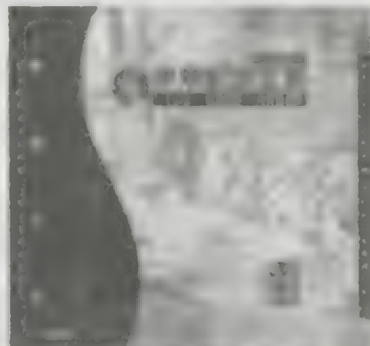
中华历史文库

168元 6CD

二十六史 资治通鉴 续资治通鉴

博大精深的思想内涵 万代相传的典藏价值

恢宏壮阔的历史画卷 包罗万象的史实资件



诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟 诚征全国各地经销商、代理商

特约邮购 万众软件俱乐部

电 话：010-62510109、62510224(24小时)
汇款地址：北京双榆树101号信箱
网 址：www.wzclub.com/www.800j.com
总部地址：北京海淀路171号大华写字楼B335

联系人：罗雪松
邮 编：100086
电子信箱：www3w@263.net
批发业务：010-82627435/36/37/38/39

（邮购免邮资）

新月计算机技术开发有限公司

新品速递

再造奔4 | 漫画奇侠 | 新月魔典 | 千版书城 | 软件震裂 | 百变奇兵 | 数码相库 | ？还有

电玩星——百变奇兵

最大限度地扩充了系列光盘的性价比，平均八大板块，资源含金度极高——29元/4CD!

A.盘-搞笑奇兵+游戏奇兵：最新(100款)搞笑小电影+超级捧腹视频搞笑(36款)：休闲桌面(36款)迷你游戏，加菲猫极品试玩......

B.盘-模拟奇兵+音乐奇兵：各种PS模拟器及相应(5款)PS-ROM游戏：同窗会精美背景乐欣赏(15款)等精选音乐主题......

C.盘-壁纸奇兵+娱乐奇兵：时尚手机(20款)千幻世界(20款)卡通游戏(40款).靓星风采(40款)：日本当红女星(38款)经典广告联播：经典香港剧集-楚留香蝙蝠传奇/决战玄武门/琥珀青龙/武则天/霍元甲/陈真/赤脚绅士/法网柔情/流氓大亨/上海大风暴/万水千山总是情，等56款经典片头回顾：新片大赏偷袭珍珠港、木乃伊II、侏罗纪公园III、最终幻想内在精神等：偶像MTV-青春偶像张柏芝精彩MTV目的地......

D.盘-动画奇兵+数码奇兵：最终幻想10等最新精彩PS2.PS.DC超酷视霸动画.....

■新月魔典I 内容如下：

最高动感(魔幻七彩MTV)◇靓丽天使-日韩美媚秀◇校园争霸◇壁纸千寻(8)◇2001访客奇兵-午夜疯狂◇桌面总动员(3)等共6套光盘6CD总售价40元！

■新月魔典II内容如下：

再造"奔4"落日武装◇动画全接触(6)◇漫画奇侠(丁丁历险记全集)◇游戏番番虫-模拟梦幻街◇靓丽天使-欧美名模，等5套光盘5CD总售价39元！

■创意帝国-数码相库-真彩惊奇(三合一套装版)

三维设计素材大全，贴图剪贴创意经典，动态纹卡素材集成，艺术效果制作必备材质库，顶级数码相机取像，涉及各个领域美学创意效果，专业广告角度中不可多得的高解晰度图象精品——78元12CD！

■新组合空间(休闲篇)

6套精彩光盘合辑★全城体验(1)+樱花魔界(1)+动画全接触(5)+壁纸千寻(5)+(6)+(7)——28元/9CD(休闲篇)！

■新组合空间(综合篇)

6套精彩光盘合辑★MP3魔典音乐盒+桌面总动员(II)+心情故事+全城体验(2)+Flash 5.0教程宝典——28元/6CD(综合篇)！

■新组合空间(游戏篇)

六套游戏光盘合辑★誉写守护者(冒险RPG)+杀气(武侠RPG)+TV电视梦工场(模拟经营)+自由与荣耀(即时战略)+生死魂斗门II(格斗)+满月狂潮(综合)——28元/8CD(游戏篇)！

■新组合空间(驱动篇)

装机驱动-超频2000(1-7全版合辑)★尽录数百种硬件品牌型号的十几大类热点驱动程序及多种超频利器/增强测试/软跳线工具，全面支持硬件速度软超频，随时随地潜能再现——28元/8CD(驱动篇)！

■新组合空间(壁纸篇)

壁纸千寻(1-4合版)★集.靓星风采/游戏飞花/影海麟银/情人礼物/大千世界/彩绘风景/极品卡通/植物花卉/豪华家居/本境逍遥.等专栏精彩设计的高分辨率特版壁纸，即时欣赏即选即设，百寻不见经典尚复——28元/4CD！

动漫变形轮.全三辑

●集日美12部动画经典系列名著，全两系12组单元典藏版，分上中下(3集12CD)每单元内容包含.人物/故事/壁纸/布景/背景资料/同人/小说/动画片头/MTV./全部MP3音频/超级OVA剧场版视频欣赏!

动漫变形轮(上)

★超时空要塞★变形金刚★我的女神★圣斗士星矢



■家庭图书馆-千版书城：

◇古典名著(69篇)◇世界名著(22篇)◇现代文学(65篇)◇历史名将(10篇)◇金庸武侠(全集)◇古龙全集(56篇)◇卫斯理全集(138篇).◇科幻集锦(33篇)◇惊险侦探(26篇)◇国外文选(130篇)◇宗教禅学(24篇)◇明星写真(18篇).◇艺术画廊(07篇)◇音乐影视(29篇)◇亦舒言情(75篇)◇三毛文集(14篇)◇童话故事(16篇)◇时尚生活(33篇)◇连环漫画(281篇)◇其它图书(193篇)......20款类电子版千版经典百科书库的精华光盘版——35元4CD!

新月诚征

广州.上海.成都.深圳.厦门苏杭.等各地区软件店.书店

批发零售代理

■四大名补：

铁手插件(各类Winamp/MPEG 4/M4C/AC3/字幕/语音输入/Flash/3DMAX/Photoshop/Authorware等多功能铁插)、游戏无情(PC史上最强悍的GAME补丁集).冷血汉化(酷热.英文工具软件新版汉化)、系统追命(工具补充包/影音/变速齿轮/图形加速/最新版注册全码)35元4CD!

■游戏番番虫-梦幻模拟街：

幻世代精彩街机、NGPC N64、Cps2、GBC、SEGA五代MD等WinDows版320款梦幻游戏模拟霸皇!

■魔典音乐盒：

珍贵MP3 收藏纯正世界金曲佳品-欧美金曲25首/日本卫视25首/流行回放49首/钢琴.名著10首/港剧时空45首......款款经典!

■校园争霸-网恋版：

麻辣教师◇幽默角◇咖啡屋◇我是女生◇玫瑰之约◇花季少女◇恋星座◇神龙花园◇甜言蜜语◇赞美美眉◇男生情言◇分手对白◇经典网恋故事◇现代爱情故事◇无言结局......

■桌面总动员1-3：

集合了大量休闲游戏小品、精彩超酷桌面主题、天生屏保、魔力图标、百变开关画面、幻彩指针、宠物精灵、爆笑桌面、搞笑电影、微型MTV娱乐欣赏......

■2001访客奇兵-午夜疯狂：

30渲染网页艺术，最酷级访客奇兵◇千奇各异的修饰动态图库◇超级网页底纹◇20款极品建网上网相关必备工具箱!

新月.金世纪软件俱乐部.邮购组光盘报价单

数体	光盘名称	注	零售	会员
4 CD	电玩星-百变奇兵(1)	★	29元	23元
4 CD	电玩星-百变奇兵(2)	◇	29元	23元
4 CD	动漫变形轮(上)	★	29元	23元
6 CD	新月魔典(1)		40元	30元
5 CD	新月魔典(2)	★	39元	30元
5 CD	新月魔典(3)	◇	39元	30元
3 CD	软体震裂(7)		28元	18元
4 CD	软体震裂-工具霸者(8)	★	29元	23元
4 CD	软体震裂-工具霸者(9)	◇	29元	23元
4 CD	创意帝国	★	35元	28元
4 CD	创意帝国之数码相库	★	35元	28元
4 CD	创意帝国之真彩惊奇	◇	35元	28元
12CD	创意帝国三合一套装版	◇	78元	60元
4 CD	四大名补	★	35元	28元
4 CD	家庭图书馆-千版书城	★	35元	28元
3 CD	游戏龙番外篇-樱花魔界(1)		25元	20元
3 CD	游戏龙番外篇-樱花魔界(2)		25元	20元
1 CD	MP3魔典音乐盒		15元	10元
1 CD	桌面总动员(3)		15元	10元
1 CD	靓丽天使-日韩美媚		15元	10元
1 CD	靓丽天使-欧美名模	★	15元	10元
1 CD	校园争霸		15元	10元
1 CD	壁纸千寻(8)		15元	10元
1 CD	动画全接触(6)	★	15元	10元
1 CD	访客奇兵II午夜疯狂		15元	10元
1 CD	魔幻七彩-MTV最高动感		15元	10元
1 CD	再造"奔4"-落日武装	★	15元	10元
1 CD	游戏番番虫-梦幻模拟街	★	15元	10元
1 CD	漫画奇侠-丁丁历险记全集	★	15元	10元
2 CD	全城体验(1)+大都市(1)		19元	10元
2 CD	全城体验(2)+大都市(2)		19元	10元
1 CD	DIY-超频攻略		18元	10元
4 CD	飘花千夜雪		38元	20元
4 CD	动漫英雄传		38元	20元
4 CD	真夏之梦		38元	20元
4 CD	流星之日		38元	20元
4 CD	满月狂潮		38元	20元
8 CD	千禧八部(4)		48元	28元
8 CD	千禧八部(5)		48元	28元
8 CD	千禧八部(6)		48元	28元
9 CD	新组合空间(休闲篇)	★	28元	23元
8 CD	新组合空间(游戏篇)		28元	23元
8 CD	新组合空间(工具篇)		28元	23元
8 CD	新组合空间(驱动篇)		28元	23元
4 CD	新组合空间(动画篇)		28元	20元
4 CD	新组合空间(壁纸篇)		28元	20元
6 CD	新组合空间(综合篇)		28元	20元

★仅限邮购金额总值超过50元以上户品用户(含50元)一次邮购代金用 **10元** 邮购代金券

注：★标志为最新上市产品 ◇标志为预售中产品

■暑期套售特惠版(特惠时间7月1日-8月25日)■

数体	光盘名称	原价	零售	会员
15CD	新组合空间(休闲+综合)	原56元	48元	40元
16CD	新组合空间(工具+驱动)	原56元	48元	40元
8 CD	新组合空间(动画+壁纸)	原56元	38元	30元
6 CD	樱花魔界(1+2)	原50元	38元	30元
7 CD	软体震裂(7+8)	原57元	38元	30元
24CD	千禧八部(4+5+6)	原价144元	88元	60元
8 CD	飘花千夜雪.动漫英雄传.真夏之梦.流星之日.满月狂潮(任选两套)	原76元	48元	30元

■简装光盘特价区.每组￥5.5元(买4组送1组)■

编号	名称	编号	名称
CH01	全城体验(1)2CD	CH02	全城体验(2)2CD
CH03	软体震裂(1)	CH04	软体震裂(2)2CD
CH05	软体震裂(4)2CD	CH06	软体震裂(5)2CD
CH07	软体震裂(6)2CD	CH08	共享风暴(4)2CD
CH09	千典游戏龙(1)2CD	CH10	DIY超频攻略
CH11	千典游戏龙(2)3CD	CH12	心情故事
CH13	Flash5.0教程宝典	CH14	杀气冲天
CH15	TV电视梦工场	CH16	自由与荣耀
CH17	求婚365日(2)2CD	CH18	生死魂斗门II
CH19	超频2000(5)	CH20	超频2000(6)
CH21	超频2000(7)	CH22	桌面总动员(2)
CH23	访客奇兵(1)	CH24	壁纸千寻(5)
CH25	壁纸千寻(6)	CH26	壁纸千寻(7)
CH27	动画全接触(4)	CH28	动画全接触(5)

◇所有邮购项1次邮购金额不足20元另需5元邮资20元以上邮购免收邮资/普通用户1次汇款金额超过120元以上免费加入俱乐部白金会员.回寄光盘同时赠送白金会员卡/动漫典藏光盘【樱花吹雪】

新月金世纪软件俱乐部即日起至8月15日止 全面招收2001年下半年各级新会员

●白金级会员：

A.会费25元(赠.动漫典藏光盘-樱花吹雪)，及俱乐部活动参与和全部非卖纪念品赠送。

B.拥有唯一使用编号的PVC凸码白金级会员卡一张。

C.有效使用日期从申请日始至2001年12月30日止。

●绿金级会员：

A.会费75元(赠.软体震裂-工具霸者9-12辑+樱花吹雪),及俱乐部活动参与和全部非卖纪念品赠送。

B.拥有唯一使用编号的PVC凸码绿金级会员卡一张。

C.有效使用日期从申请日始至终身荣誉会员资格(终身免会费会员资格)。

●蓝金级会员：

A.会费78元(赠.电玩星-百变奇兵2-5辑+樱花吹雪)，及俱乐部活动参与和全部非卖纪念品赠送。

B.拥有唯一使用编号的PVC凸码蓝金级会员卡一张。

C.有效使用日期从申请日始至终身荣誉会员资格(终身免会费会员资格)。

●乌金级会员：

A.会费95元(赠.新月魔典3-6辑+樱花吹雪),及俱乐部活动参与和全部非卖纪念品赠送。

B.拥有唯一使用编号的PVC凸码乌金级会员卡一张。

C.有效使用日期从申请日始至终身荣誉会员资格(终身免会费会员资格)。

●紫金级会员：

A.会费220元(赠.电玩星2-5辑/软体震裂9-12辑/新月魔典3-6辑/动漫变形轮2-3辑/樱花吹雪/其它2001年7-12月中临时加版的全部新月新品光盘)，及俱乐部活动参与和全部非卖纪念品赠送。

B.拥有唯一使用编号的PVC凸码紫金级会员卡一张。

C.有效使用日期从申请日始至终身荣誉会员资格(终身免会费会员资格)。

注：所有级别会员申请名额不限，8月15日申请截止.新会员两个工作日内登记完毕，即可按相应级别寄出您的光盘和会员卡.请提供姓名/年龄/职业/详细通讯地址/假期地址和邮政编码。

邮购地址：哈尔滨市革新街169号远达大厦8504室 新月公司(邮购组收)
邮政编码：150001 咨询电话：0451-2634440 传真：0451-2634432
代理负责：刘铁军(哈尔滨13904653375) 甄洪生(北京13701124768)
驻京办：北京展览路12号华云写字楼B座301室 电话：010-68341706
开户行：哈尔滨商业银行道里分理处华美所 银行帐号：110247-298
银行户名：新月计算机技术开发有限公司 http://crescent.coc.cc
E-mail:coc.cc@yeah.net E-mail:crescent.cc@yeah.net

广告咨询卡

我在贵刊 ______ 年第 ____ 期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到 ______________ 公司（厂家）____________ 产品（技术信息），希望：

□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

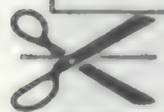
读者姓名：____________ 年龄：________ 职务：__________

电子邮件：______________________________

通信地址：______________________________

邮编：____________

填好后，请贴在信封背面。



TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3..
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱

大众软件杂志社收 邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第15期）					
姓 名		性 别	□男 □女	年 龄	
通信地址		电 话		E-mail	
本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）					
□ 新闻速递 □ 专题综述 □ 硬件评析 □ 应用心得 □ 读编往来	□ 新品初评 □ 实用软件 □ 网络时代 □ 问题交流		□ 专题企划 □ 晶合通讯 □ 攻略指引 □ 游戏剧场 □ TOP TEN	□ 前线地带 □ 游戏赏析 □ 游戏畅谈 □ 有字天书	
本期您最喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）			本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）		
1.			1.		
2.			2.		
3.			3.		
本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051					

软件杂志社最新出品

《软件月月通》

六、七、八月号已经上市





双CD加16开导读手册和32开光盘索引，零售价15元

购买软件光盘，给您的最佳建议

光盘使用要方便

《软件月月通》光盘的自动浏览程序采用先进技术，无需安装，绿色环保，兼容性强，并且可以单独用各种网络浏览器直接观看。

内容搭配要合理

《软件月月通》双CD，固定10个经典栏目，每期还特别推荐各种超酷组合、主题软件。

收录软件要及时

《软件月月通》每月月初发行，收录当月最新和最热的软件以及经典软件的汉化补丁；并且读者可以点播自己所需的各种软件和驱动程序。

软件说明要实用

《软件月月通》配套的导读手册紧密结合光盘栏目，报道软件新闻，详细讲解光盘中流行软件的使用方法和技巧，还有Windows教程、汉化教程、游戏专题等。

内容查找要高效

《软件月月通》每期光盘附送PowerSearch程序，累积软件资料数量超过4000个，寻找软件易如反掌。**这是其它同类光盘绝对无法相比的。**

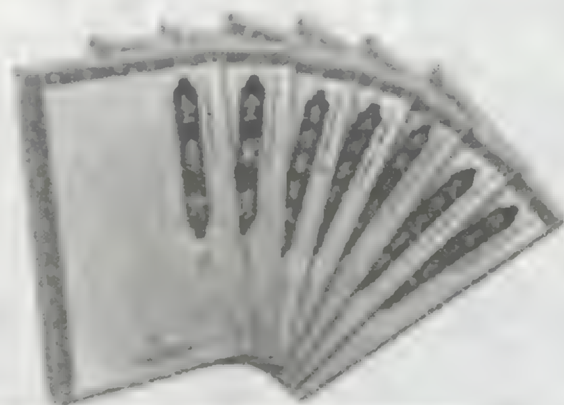
各地报刊零售网点、软件专卖店有售

邮购地址：北京市海淀区花园北路46号301室《软件》读者服务部　吴素萍（收）
邮编：100083　电话：010-82089826　传真：010-82089830

• 容量巨大 • 界面美观 • 价格低廉 • 方便实用 • 电子书签功能 • 品质优良 • 包装精美

新华世纪 专业软件发行商

新华电子图书---家庭有声图书馆



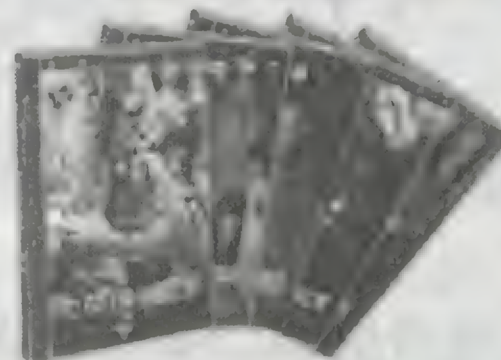
中国经典古籍系列

《侠义小说精选》
《文学名著精选》
《禁毁小说精选》
《全唐诗》《唐诗鉴赏大典》
《全宋词》《宋词鉴赏大典》

荟萃了中国经典古籍，是中国优秀传统文化的宝库，在先人智慧的海洋里畅游，博古通今，领略纷繁复杂的人生百态。

语音版 49元/册

标准版 28元/册



这里有人类精英与您对话，告诉您成功的秘诀；有无数少儿梦想的《丑小鸭》、《小人国》的童话世界；更有老少皆宜的充满悬念、惊险的科幻王国……

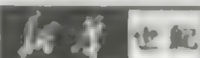
《世界少年文学名著精选》
《世界经典科幻小说全集》《世界经典童话全集》
《少儿课外知识精选》《中外名人传记精选》

新华电子图书容量巨大、价格低廉、内容丰富、品质精良。新华电子图书有语音版和标准版，语音版捆绑中英文语音合成软件《新华音霸》KingVoice v1.0中英文语音合成系统，能够以清晰优美的标准普通话朗读所有内容，使阅读成为轻松的享受。

买新华世纪软件，获新华正版大奖！支持中国正版软件事业有你一份！

购买任何一款新华世纪软件的消费者均有两次抽奖机会，惊喜大奖等着你！（详情请见各条产品内抽奖卡有关说明）

诚征全国各地经销商、代理商及业务代表！



北京新华世纪数码软件有限公司 发行

地址：北京市西城区北礼士路135号（新华书店总店院内）　邮编：100037　电话：010-88383681/82/83/84
销售热线：010-88383685/86　传真：010-88383678　网址：http://www.xhrj.com　e-mail: sales@xhrj.com



北京东方圣碟科贸有限公司 制作

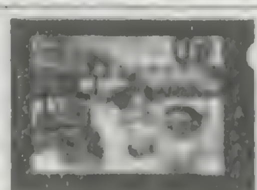
新华世纪 软件精品



新华音霸 38元



邱永汉致富系列软件：38元/册、58元/册、68元/册、98元/册、98元/册，全套装298元



智育游戏软件 28元每册

包含科学知识的教育内容及生动有趣的游戏，人机互动，增长知识，陶冶情操，是电脑学习的乐园。

碟霸

PC'CINEMA 电脑影院

就是……

正版大片影音播放软件超值套装

"碟霸"超酷影音播放器

- "碟霸"提供原装正版影视节目，采用最新压缩技术，所有节目内容完整，影音不变质，画面流畅，声效极佳。
- 支持RM、RA、MPEG4、DIVX、DVD、VCD、MP3、MPG、VOB、AVI、WAV、MID、MIV、RMI、MPV、MPEG2、MOV等流行媒体模式。
- 首创QQ风格播放面板
- 首创按帧精确播放。
- 智能卡拉OK效果。
- 自动播放各种媒体光盘。
- 实现多速率播放、多声道控制。
- 兼容各种软硬件环境。
- 支持windows95/97/98 windows2000 windowsME功能强大不胜枚举。

精品连续剧

宰相刘罗锅

40集完整典藏版

10CD 58元

"港台娱乐大本营"38元/辑

第一辑《千王之王》《赌学威龙》《神经刀与飞天猫》《龙争虎斗》《中华赌侠》《绝命神偷》《[illegible]英雄》《热血小虎队》《恶战冲锋》《流星雨》

新 第二辑《情圣》《龙凤茶楼》《破坏之王》《老虎出更》《龙虎风云》《[illegible]》《天长地久》《千王情人》《[illegible]风云》《山村老尸》

欧美大片排行榜系列38元/辑

第一辑《沉默羔羊》《[illegible]》《[illegible]》《以牙还牙》《双面娇娃》《[illegible]》《零点爆破》《[illegible]》《[illegible]》《[illegible]》

"世界经典电影百年珍藏"38元/辑

中英文双语、看经典电影、学纯正英语

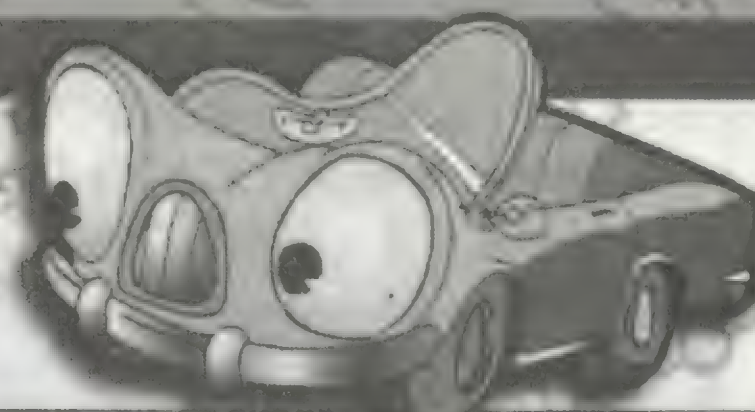
新 第五辑：《一夜风流》《正午》《剃刀边缘》《卡桑德拉大桥》《出水芙蓉》《爱德华大夫》《黄金时代》《小妇人》《永别了武器》《失去的周末》

第一辑：《乱世佳人》《简爱》《傲慢与偏见》《茶花女》《百万英镑》《大饭店》《[illegible]公主》《居里夫人》《翠堤春晓》《环游世界八十天》

游戏玩家玩什么？



玩的就是新！刺激！！



在"鼠胆威龙"的世界里

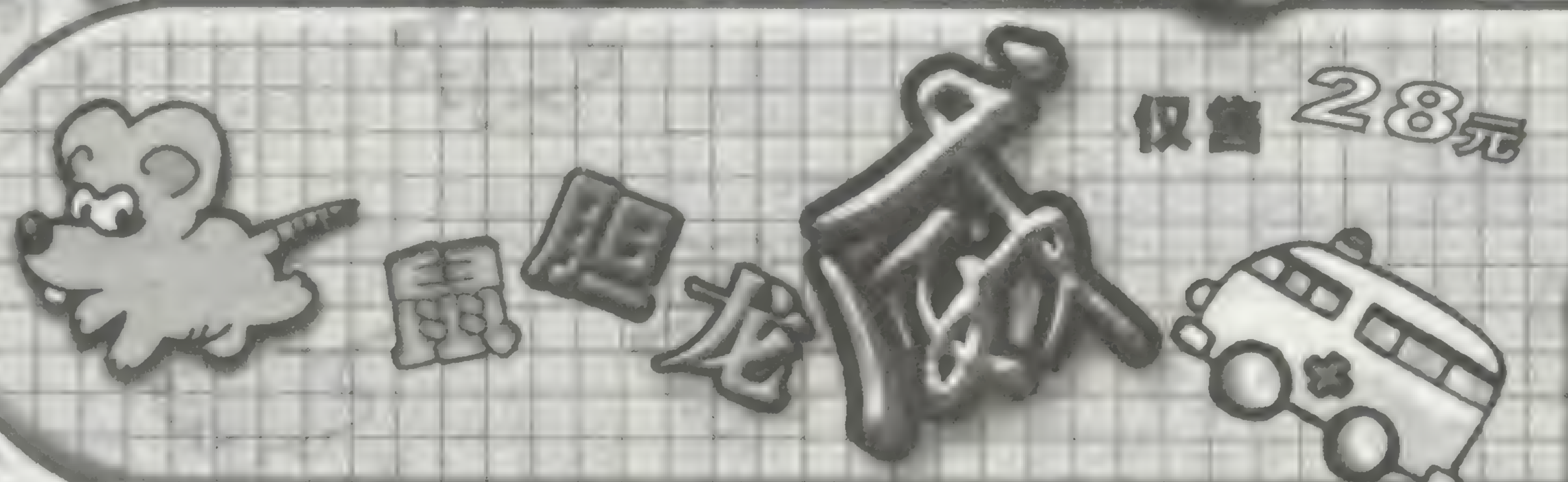
你要有敏锐的头脑、超强的技巧

躲避美丽陷井、跨过水道险境、

挑战晴天霹雳、穿越狂奔列车……

才能进入龙虎至尊榜。

益智+动作的经典游戏！！！



3D动画，卡通、模拟相结合，张扬的音乐，配合恢谐的语言，要知道游戏有多新多刺激只有你亲自一试！

里仁软件行销联盟总承销
北京里仁计算机公司荣誉出品

北京总部：010-82612510 86241512 62643952 62535657
网址：WWW.DZD.COM.CN
销售EMAIL:lesson@263.net.cn
技术EMAIL：P-lesson@263.net
地址：北京海淀区中关村邮局107信箱
邮编:100080
北京批销中心：太平洋82667386/知春电脑城82619601 公主坟科苑书城68515544-2048
广州代表处：020-87502769 13925157304
上海代表处：021-63222260 13816321501



自由与荣耀II

中、韩、台湾地区　三地玩家首度激情碰撞

第一届“《自由与荣耀II》精英挑战赛”

中国、韩国、中国台湾地区，游戏史上首次燃起三地烽火赛事；
本着“增进三地玩家友谊，引导健康时尚娱乐”的宗旨；
北京金洪恩电脑有限公司、韩国BookMark公司、台湾会宇多媒体股份有限公司
联合举办三地赛事，总决赛定在韩国汉城，中国赛区的冠亚军将获得赴
韩国参赛和旅游的超值大奖！
中国玩家将在此证明我们的实力！

不灭的战火　无尽的硝烟

五年磨一剑，中国三维即时战略游戏开山之鼻作《自由与荣耀II》横空出世！
《自由与荣耀II》率先登陆韩国、中国台湾地区，成为即时战略游戏玩家新宠！
即时战略的战场，“韩流”高手的荣耀！
WCGC的铩羽而归，击碎多少中国热血玩家的梦想！
民族游戏的惊世之作，
让这里成为“韩流”高手的噩梦，
赢得中国玩家的国际尊严！

别出心裁的英雄模式
震人心魄的三维光影
独具特色的不同视角
功能卓越的3D引擎
变化诡异的人工智能
支持多达8人在线鏖战

敬请关注：洪恩战网
game.hongen.com

系统要求：

PentiumII300(推荐PentinumIII500)
第二代三维加速显卡
64MB内存(推荐128MB)
4倍速光驱(CD-ROM,DVD-ROM)
Sound Blaster16 兼容声卡
Windows 98,Windows ME,Windows2000
Microsoft 兼容鼠标

系统要求：

Matrox:G400,G450;
ATI:Radeon;
nVidia:GeForce, GeForce2, Riva TNT,
Riva TNT2, Vanta
3Dfx: Voodoo2, Voodoo3, Voodoo5

洪恩软件　Human
洪恩战网　game.hongen.com

北京金洪恩电脑有限公司
地　址：北京清华大学东门洪恩软件科技园
邮政地址：清华大学邮局84-145信箱
邮政编码：100084
用户服务中心：(010) 62634069 62634070
http://game.hongen.com　　E-mail:game@goldhuman.com

剑灵五大女主角

劍靈

『上官柔』迷一般的女子，从来没有人知道她来自何处

『华怡玲』医仙华左的孙女，芳龄十七，为人机灵，极富有同情心

隆重登场

『倚剑』生存在虚无缥缈的灵界中，已经有？？？？年了……

二十，个性温柔婉约，浑身透出秀气





探寻游戏"兴奋期"

◆本刊记者 紫辉

学习考试的重压令他们无暇顾及他们所钟爱的电脑游戏，而整个游戏软件的销售额也因他们的缺失而有所减少。

一年之中，四季更换、昼夜交替，在这段不长的时间里，许多事物都在演绎着新生与死亡、发展与衰败的不变规律，这就是大自然看似残酷的适者生存法则。动物如此、植物如此、人类如此，除此以外的其它事物呢？比如我们所钟爱的游戏？其实也是如此。随着电脑科技不断发展完善，新技术不断涌现出来，PC游戏制作周期不断缩短，各类游戏层出不穷。一款游戏从设计制作到上市发行，直至消声匿迹，不过短短的几个月时间。面对生存环境的残酷、生命周期的短暂，如何找到游戏的"兴奋期"（热销的黄金时期）？创造"兴奋期"？利用"兴奋期"营造适合游戏生存发展的空间？这就需要有洞察游戏市场风云变化的犀利目光和运筹帷幄的行销策略才能在最恰当的时机、用最恰当的方法让其在短暂的生命周期里闪光。谁才能有如此犀利的目光和完备的行销策略呢？是商家，更确切地说是游戏代理商。那么，游戏的"兴奋期"究竟在何时？是其自然地产生？还是人为地创造？他们是如何牢牢把握这绝佳商机的？带着种种疑问，我们对包括新天地、晶合、晶合互动以及奥美在内的4家国内知名游戏代理公司进行了采访。这些公司都有较高市场知名度和多年游戏销售方面的经验，不妨听听他们的说法（以下记者简称记，奥美电子（武汉）有限公司副总经理陈栋先生简称陈，北京新天地互动多媒体技术有限公司市场部祁玲女士简称祁，北京晶合时代软件技术有限公司策划总监银代仁先生简称银，北京晶合互动多媒体软件有限公司负责人韩伟先生简称韩）。

记：请问一年之中游戏的"兴奋期"，也就是游戏销售的最佳时期在什么时候？低谷又在什么时候？为什么？

陈：在寒暑假期间的游戏销售一般都会比平日有所增长。原因显而易见：青少年作为游戏软件最大的潜在客户群体，在假期期间，电脑游戏成为许多青少年朋友生活娱乐方式的首选。他们的兴趣取向也促使众多游戏生产厂商的销售在学生假期期间数量急增；游戏销售的低谷时期是假期过后，原因与之相对，在学生上学期间，学习考试的重压令他们无暇顾及他们所钟爱的电脑游戏，而整个游戏软件的销售额也因他们的缺失而有所减少。

祁：寒暑假期间游戏的销量增大，从历年的销售数字来看，3、4、5月为销售淡季（经销商对上一年度结算，进货少。低年龄段消费者在春节期间会消费大部分积蓄），从6月份开始销量抬头，7、8月份暑期销量达到一个波峰；9、10两月销量下滑，从11月份开始销量再次抬头一直延续到春节后，春节达到另一个波峰。

银：寒暑假期间，由于广大青少年学生都已经放假，他们经过紧张的学习之后，将通过游戏等方式来放松一下度过假期，因此游戏软件的销量要比平时高出数倍之多。

韩：暑假期间会比平时好一些，因为游戏软件的主要消费群体学生放假了，他们暂时没有了



学习的压力，可以有时间玩游戏了；寒假期间的销售是最好的，因为学生在春节期间会得到一些压岁钱，他们比较有能力多选择一些游戏软件，而暑假一般只选择一到两款自己喜爱的游戏。游戏销售的低谷是在每年3月到6月，这段时间学生是最忙的，大家要准备期末考试或者升学考试，没有时间玩游戏。

记：公司在假期的销售策略与平时相比有怎样的改变？



陈：在假期我们会考虑一些促销、折扣等销售手段，但我们不认为降低产品价格就是开启销售之门的金钥匙，因为价格并非市场竞争的唯一手段，低价策略会导致整个市场或者说大部分的市场屈服于一个违反经济学原理，违反商业规律的扭曲的价格体系之下，长此以往一旦被消费者认可，厂商就缺乏了利润增长的空间，畸形的利润构成必定磨灭其进一步发展下去的动力，这些都是很不可取的。我们宁可减少利润来提高游戏包装和售后服务的质量，并且采用抽奖、赠送精美礼品的方式和举办丰富多彩的比赛来回馈用户。同时，我们还会逐步推出会员专区，提供更深层次的服务，举办丰富的活动。公司十分注重会员的培养和发展，并通过各种活动和特别服务加强用户的归属意识和荣誉感，迅速扩大市场占有率。虽然我们把许多重头产品的发布放在假期，但也不能一概而论，因为游戏产品的抢先发布对产品而言十分重要，也是一个游戏产品是否可以成功抢占市场的关键。当然，若产品最佳发布时间可以与学生假期时间不谋而合，我们也会兼顾。《少林足球》PC GAME的面市与国际市场同步，又适逢这个让各大商家皆大欢喜的学生暑期，算是诞生在一个美满的幸福时光。为了配合《少林足球》PC GAME的上市，我们与知名媒体、网站联手举行了由玩家们参加的FLASH大赛，并得到了飞利浦显示器中国有限公司的全力支持，此次大赛既令玩家得到了参与的乐趣，展示了个人的风采，又可以加强我们与玩家之间的交流互动，完成对游戏主题文化的多层次发掘，使中国的玩家能了解到奥美以及世界最新游戏的动向，并使奥美的名字深入玩家，逐步完成游戏的市场渗透。值得一提的是，针对网吧的游戏销售将成为我们销售力度的新的重点，并会以此为思路开拓一些成本不高、易于管理并贴近目标客户的新渠道。与目前游戏软件中广为流传的销售渠道——软件连锁专卖店的形式相比，网吧作为玩家消费欲和参与欲相对较强烈的场所，更容易获得玩家青睐，同时避免了游戏软件在专卖店中与其他教育、休闲、家庭、工具软件一同摆放，及一些专卖店疏于推介和管理的不利影响，更能突出销售游戏软件所应有的独特氛围，加之配合厂家一定的广告攻势，发展空间很大。



祁：公司在假期期间会推出强档游戏、增加市场活动、降价促销策略，因为在假期中，消费者消费能力提高，高端和低端产品适合消费心理。

张：晶合时代公司一直强调整合营销的销售策略，“为用户做好服务”、“为经销商做好推广配合与支持”是我们十分“务实”的销售方法。当然，在暑期我们还将组织一系列全国10大中心城市的巡展（联众会员卡）、促销等活动，并为用户准备了“晶合时代风2”系列大宇资讯公司的游戏精品，相信会像今年春节期间的“晶合时代风”（1）一样，给用户再诚的回馈。



韩：



由于假期是销售的高潮期，我们会加强宣传和销售的力量。宣传主要是在各大游戏媒体和一些专业网站上投放一些广告以及一些介绍产品的文章。首先我们要让消费者知道我们的产品并对其增加一些认识，然后在各个软件店面的销售活动也相应地加强。

记：请问一下国外的游戏市场在假期中的销售策略是怎样的？与国内相比有哪些不同之处？

陈：在国外，圣诞节的游戏热卖活动对厂家来说至关重要，与在国内暑期的市场推广活动相似，在暑期也会举行许多促销、折扣、赠品及大型的竞赛等。在国外，厂家通常会通过相关资讯、游戏售后服务、玩家服务热线等方式来增加游戏的附加值；定期在销售点进行推广活动、通过热线对玩家提出的问题进行答疑以及辅导，真正实现“从玩家中来，到玩家中去”，以玩家的力量达到销售商自身所无法企及的境界。从这样的类似思路出发，相信我们完全可以设计出相当多让玩家为之精神一振的企划方案。当然，国内也有许多在引进国外先进营销理念的基础上紧密结合中国国情且行之有效的销售模式，虽然还有许多要完善的地方，不切合实际的宣传也有发生。一些厂家的产品缺乏优良品质作后盾，一昧强调宣传，最终势必秋风萧瑟叶落去，而成为失败的产品。有句话说得好：“品质和宣传如同人的双腿，两条腿同时走路，才能健步如飞。”

祁：国外市场比较成熟，从整体市场看，一般游戏发行商十分注重圣诞节前后一个月的销售期；从市场细化角度来看，由于国外游戏发行商定位消费群准确，他们会根据消费类型，结合文化背景与时机推出适合消费人群的产品。

银：相对而言，国外游戏商家在假期的销售策略比较倾向于“品牌”营销；而国内游戏商家则比较注重于“产品”促销，因此可以说，国内的游戏产品在市场营销方面还处于一个相对低级的阶段。晶合时代公司在市场营销上，正逐步从“产品”促销转变到比较综合全面的“品牌”营销。

记：请谈一谈游戏代理或是销售的时机是经过选择的吗？比如说一些热门游戏在假期发售，而相对一般的游戏在平时发售，有这种情况吗？

陈：在选择游戏的代理或销售时机时，我们首先考虑游戏上市的及时性，这对游戏产品的生命力来讲，有着重中之重的意义。这与IT界中“快鱼吃慢鱼”的说法是不谋而合的。除此之外，我们也会兼顾假期销售的有利因素。

祁：代理游戏和销售一般根据国际市场的发行情况来定，因为国内盗版十分猖獗。不过汉化产品和日本产品在条件允许的情况下尽量考虑在暑期发行。

银：一款产品上市时间的选择主要由下面几个因素决定：1.原制作厂商什么时候能够将正式版推出；2.市面上主要竞争或者可替代产品的上市情况；3.尽可能选择一个好的档期（如寒暑假、重大节日等）；4.市场空档（在一定时间段中，市场上（同类）产品比较稀少）。一般而言，产品上市的时间选择跨度不可能太大，只要基本条件成熟，就会抓住机会上市的，因为竞争越来越激烈。

韩：游戏的销售时机是经过选择的，但这是国外的情况。国内的情况比较特殊，因为国内销售的游戏大多都是国外的产品，他们会把自己的产品放在销售的最好时机。但我们引进过来后，一般要推后2-3个月，这样已经错过了销售旺季，如果要等到下一个销售旺季的话，大概是4个月，这是不可能的。因为现在的游戏生命期比较短，大概也就3-4个月的时间，如果我们等到下一个销售旺季来临的话，大家就不会再玩这个游戏了，因为消费者把盗



版的游戏早就打穿了，还会玩你出的游戏么？

记：请介绍一些国外最近在暑期上市的游戏情况。

陈：我们正在做《暗黑破坏



神II》资料片的准备工作。很遗憾，因为在中国，产品的上市需要有关部门的审批，故不能和国外的产品同期上市，但在获批之后，我们会尽快让它与广大玩家见面。另外国外游戏产品在输往低价位国家地区销售时，通常会延期一个月上市，主要是为了避免低价位国家和地区倾销行为的发生。虽然国内的众多人士对此早有非议，但国外公司在游戏销往我国时，考虑到中国市场的具体情况，价位已有了大幅度的让位，所以对方的一些保护自身利益的行为在一定程度上也可以理解。毕竟，在联合中取得双赢的结果对双方来说都更为重要。

今年国外暑期上市的一些游戏产品：

《暗黑破坏神II——毁灭之王》
《博德之门II——巴尔的王座》
《高尔夫度假村大亨》
《帝王——沙丘之战》
《鬼屋魔影——新噩梦》
《宙斯——海神》
《魔法门传奇》
《星际之门》
《二战在线》
《蚂蚁帝国》

记：玩家是怎么看待假期期间游戏促销的？你们有此方面的反馈信息吗？请讲讲。



樊：一是玩家采购的游戏数量会比平时增加；二是玩家比较看重精品，在假期期间推出的众多游戏中，会选择自己最为喜爱的游戏购买；三是在假期时会有充裕的时间，部分玩家比较倾向于热门的网络游戏，如《红月》、《千年》、《大法师》等。

韩：玩家对于假期的游戏销售也是有看法的，有些人经常会说："平常没有好游戏玩，到了假期一下子出这么多好游戏，自己也玩不过来，为什么不能平均一些，让我们总有好游戏玩？"其实这个观点很对，所以各大游戏代理公司现在也不一定都把好游戏放在假期销售了，那样"仗"会打得太厉害。在游戏少的时候出一些精品也许会创造奇迹。

寒暑假是商家与玩家都认可的游戏销售与购买的黄金时期。从商家的角度来讲，这是难得的、绝佳的商机。如何利用好这一年两次的游戏"兴奋期"，使其产生可观的经济效益，同时让玩家受益，并借此机会为消费者提供更好的服务，延长游戏的"兴奋期"，保持热销劲头强势不减延续下去，这都是商家应该认真思考的；从玩家的角度来讲，假期是放松、娱乐的最好时机，买款游戏回家享受是最惬意的事了。不过，用挑剔的眼光筛选游戏是每个玩家都已具备的技能，这就要求商家在推出游戏时，要考虑到物美价廉，迎合消费者口味，多出精品。正所谓"山不在高，有仙则灵；水不在深，有龙则灵；游戏不在多，是精品就行。"

一句话，玩家永远是游戏市场的"上帝"，谁赢得了玩家，谁就赢得了市场，谁就得到了"上帝"的庇护。

以下是这4个公司在暑期为"上帝"们准备的游戏"甜点"，看看哪款更适合您的口味。

奥美电子（武汉）有限公司：

《暗黑破坏神II——毁灭之王》
《少林足球》PC GAME
《飞虎队之精英版》
《战栗枪手》
《地面控制》
《反恐精英》
《部落II》

北京新天地互动多媒体技术有限公司：

《赏金奇兵——西部通缉令》
《赏金奇兵——西部通缉令》中文版
《杀出重围》
《基因战士》
《英雄萨姆》
《永远的伊苏II》
《异域惊魂曲》
《太空城市》
《星际之门》
《生死存亡》
《英雄本色》

北京晶合时代软件技术有限公司：

《大富翁V》
《大法师》
《红月》

北京晶合互动多媒体软件有限公司：

《驿动的心》
《特勤机甲队IV》
《真爱密码》



自由枪骑兵
freelancer

- 游戏类型: 飞行射击
- 制　　作: Digital Anvil
- 发　　行: 微软



记得第一次看到《自由枪骑兵》是在两年前的E3展上，场景之浩大，制作之精细无不让在场的每一个参观者为之惊呼，而且该作还一口气获得4项大奖，简直可以用“奇迹”一词来形容这个游戏。然而在之后的1年多时间里这个游戏就像消失了一样沉寂了好一阵子，网上甚至有传闻说《自由枪骑兵》的开发已经取消，但幸运的是，传闻毕竟是不可靠的，Digital Anvil的开发工作还在继续。





《自由枪骑兵》在故事背景设定上非常的引人注目，在29世纪的未期，第一次太阳系战争爆发，这几乎摧毁了人类在进驻太空后所建设的一切的东西。到了战争末期，地球和太阳系中其他原先适于居住的星球都已经成为了无法居住的荒漠，生命从这些星球上彻底的消失了。到了30世纪的初期，延续下来的人类社会分裂成了4大家族。这些家族正不断探索未知的区域扩展自己领土，并不断的践踏着那些原始星球上的未知生命，同时又虎视眈眈的窥视着其他家族领域……在这样一个如此复杂的大背景之中，你作为一个带着自己旧飞船淘金的冒险者，该如何选择你自已将来的命运呢？

一旦你进入《自由枪骑兵》的世界，你会觉得自己好象来到了另一个真实的世界。在游戏一开始，你的角色可以在城市中向飞船商人买到游戏中所有14种飞船，当然性能的优劣就取决于金钱的多少和你的个人喜好了。军火商则能帮助你用激光、导弹、装甲以及一整系列的附加装备武装自己的飞船，这些都是以后在任务中取胜的关键。当然也有一般的商人，在他们那里你可以买卖游戏中所有可以进行交易的物品。而酒吧则推动着整个游戏所在，你能得到各种可能为你带来工作的新闻和传言。任务的委托人会在整个星系发布任务广告。任务会随着游戏世界的发展而不断的更新。据开发者说，《自由枪骑兵》运作的动力源完全在于贸易，需要日用品的星球会鼓励商人建立贸易航线，失去经济能力的人则可能会沦为海盗而专门袭击贸易航线，这也将导致依靠赏金过活而专门通缉这些海盗的赏金猎人的出现。

《自由枪骑兵》不象《银河私掠者》那样迫使玩家走一条笔直的故事主线，它具有丰富的剧本情节并开创了一个生动的世界，能对各种在真实情况下可能发生的事件产生相应的反应。举一个例子，如果在两个行星之间有条明显的贸易线，而这两个星球一个以农业为主可以生产大量的食物，另一个以工业为主可以生产大量的药品，则电脑会控制



贸易船在这两个星球之间来往以获取利润。这意味着你在旅行时看到的来来往往的飞船是拥有自己真正的任务的，它们不是根据事先的设定在做机械运动的无意义模型。这样一来，事情就变得深入了。通过这种方式，游戏会创造出被编辑好的符合逻辑的动态任务。在你开始攻击商船以前也要注意这一点，游戏系统会做出同样的反应，你在4个家族中具有不同的声誉，所以在你攻击商船时最好看清楚他的国籍，而且你迟早也会遇到装备精良的赏金猎人。



可以相信Digital Anvil小组赋予本作的魅力决不是以往同类游戏可以比拟的，到底《自由枪骑兵》能为我们如今的游戏带来什么样的变革，让我们拭目以待。

（游侠·自由骑士）

编者按：

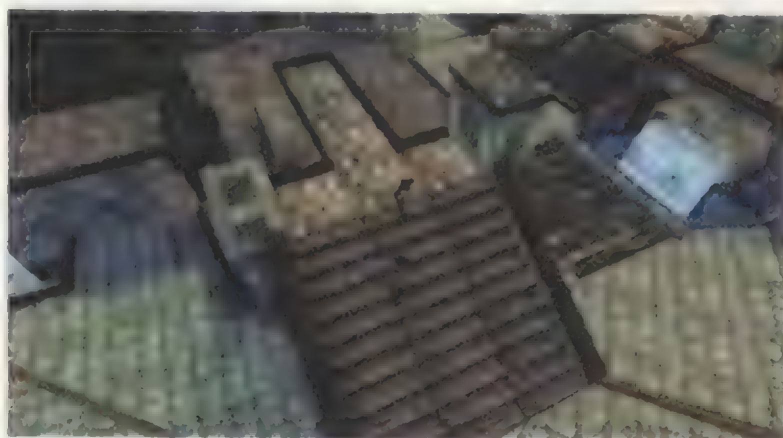
未来的世界发生着一样的故事，有商人、海盗、赏金猎人……他们甚至没有改变名称，世界真的在进步吗？

裂痕
Torn

□ 游戏类型：角色扮演
□ 制　　作：Black Isle
□ 发　　行：Interplay



无数的游戏FANS和游戏鉴赏家给予了Planescape极高的赞誉。不得不承认Planescape在游戏的深度，内涵以及游戏性上都达到了一个难以逾越的高度。而在这之后，更多的人又将目光聚集到了INTERPLAY宣布正在制作的游戏《裂痕》的身上，这款基于Lithtech3.0 引擎制作的游戏究竟会有何表现呢？还是让我们先看看游戏制作组的主管透露的消息吧。



Feargus Urquhart这位资深的游戏制作者的话铿锵有力：“这是一款混合了Planescape和《异尘余生》的极具特色的游戏。它与Black Isle以前的作品有很大的区别，最突出的一点是，它并不是建立在龙与地下城规则的世界中，事实上，这款游戏创造了一个全新的幻想世界，尽管人类、侏儒等熟悉的角色在游戏中都会出现，但是类似的造型设计仅仅游戏的一小部分而已，游戏中会出现更多从未有过的角色和超幻想的场景。”

毫无疑问，《裂痕》会有一种和以前的Black Isle游戏完全不同的表现力。先不去提那些不会再出现的鬼怪精灵，单单是游戏的3D表现便足以让所有的玩家对之大感兴趣。众所周知，Black Isle在2D图形中的表现近乎颠峰，而《裂痕》选择3D化来表现是不是说明Black Isle在3D领域里已经有了十足的把握呢？其实，制作组的话已经很明显地表明了他们的信心：“我们决定用3D来制作这款游戏是因为我们感觉到用2D图形已经不足以表现出游戏中各种角色的特点了，而Lithtech 3.0 在3D方面的表现也给了我们很大的震撼，在假3D引擎已经越来越不够去表现所需的图形效果的情况下，Lithtech 3.0 无疑让游戏的图形效果更上一层楼，而且，图形效果的制作也变得相对简单了。”

在《裂痕》中，角色的经验值的提高以及一些事件的解决方式都是非常多样化的，比如当玩家遇到一群兽人的时候，既可以选择战斗，也可以选择和其交涉并可能得到关于一些事件的讯息，这样的设定使不同的玩家在游戏的进行方面会有完全不同的感觉，更好地提高了游戏性。



《裂痕》将于今年年底发售，而从现在的资料看来，它将

是一个拥有绝佳的游戏画面及内涵的游戏，这样的一款游戏怎能不让人心动呢，不过，国外的这种游戏往往与国内的玩家有着很大的语言上的差距，如果国内的公司可以将其代理汉化的话，相信它一定会在国内引起一阵不小的震动。



（游园创意）

编者按：

对于Black Isle的信任是从《异尘余生》开始的，希望不会在《裂痕》里终结，因为由2D向3D转型毁了不少游戏。

贵族 II
Patrician2

□ 游戏类型：模拟经营
□ 制　作：Ascaron Software
□ 发　行：N/A



诸位玩家一定都玩过《模拟城市》吧！作为市长的你在游戏里规划建设处理事务，的确，作为一个市的市长是很累的，不过要想当上市长更累，各位想体验一下竞选市长的乐趣吗？想的话下面这款游戏就能实现你的愿望。

《贵族 II》是一款以竞选市长为最终目标的游戏，游戏背景被设定在14世纪的北欧地区，在那里玩家只是一名默默无闻的小商人，通过持续不断地贸易、建设、投资、经营以及击败海盗获得更多声名和人民的支持，以此来和最多8个对手竞争。

首先，作为一名商人，一定要有精明的头脑。在游戏中，经营将是很重要的一环，总共20种商品将会在不同地区以不同价格出现。为了能更多的赚钱，玩家必须拉长买卖的线路，把商品拉到较远的地方卖通常会有好价钱，不过也要视需求度来决定。如某个城市很需要这种商品，那玩家大可在别地低价收购，然后到这里来大赚一笔，相反，如果某地对这种商品供过于求那么玩家就会亏一笔了。这点和大航海到是很相近。另外并不是只要跑到别的城市去打听价格然后就可以马上实施这种策略的，因为玩家必须在各个城市设立办公室才能全面了解这里的商品价格，否则只能知道很少一部分的商品价格。



如何才能抢在别人前面呢？交通工具的优良决定了这一切。玩家在游戏中需要使用船只来进行海外贸易，所以一艘速度快的船只就能使你比对手早到别的城市，抢先大赚一笔。

不过大家都知道，北欧海盗可是很有名的，在海上玩家可不会一帆风顺。满载货物的商船是海盗最喜欢抢劫的。所以出海前最好先雇一个船长，另外还要保证船员情绪高涨，千万别拖欠人家工钱。然后再给船配上大炮，给船员配上武器装备，这样在遇到海盗时就能进行抵抗，否则商船被劫就只能自认倒霉了。

当你有了名气和财富后，就可以向市长宝坐前进了。各个城市每年都会举行市长选举，只要玩家能够得到足够的选票，那么你就能成为市长了。不过在竞选前当然还是要先博得市民的信任，各个阶层的各种要求要尽量满足，盖房铺路、修桥建港都是不可少的，医院、教堂等也都是必须建造的设施。

或许是因为当时的法制不是很完善，在这里只要玩家有钱还是可以方便不少的。不但能用钱



贿赂有身份的人给你投票，招聘海盗去打击对手，而且就算你因作坏事而被抓，也可以贿赂法官判你无罪，简直是到了有钱能使磨推鬼的地步。

看来要当是市长还真是有难度，各位玩家以为呢？这款策略性浓厚的游戏将带给玩家一种全新的体验。

（游侠·天翔）

编者按：

这个游戏的总体方向就是"先赔后赚"，玩家玩的都是"赔"的过程。

深渊

Nexagon

- 游戏类型：即时战略
- 制　　作：Strategy First
- 发　　行：Strategy First



从去年开始，3D即时战略游戏着实风风火火了一阵子，但是，毫无疑问的，这些外表华丽非常而又败絮其中的东西当然不会引起玩家更多的兴趣。当然，这并不能表示即时战略游戏的3D化也随之而散，相反，更多的游戏公司加入了3D即时战略游戏的制作。先不说WESTWOOD即将推出的沙丘新作，这款由Strategy First制作的《深渊》也将是一款极具吸引力的作品。



《深渊》并不是一款"星际"的跟风之作，它的特点也不在于游戏的3D化，游戏强调的是单个小组的战略活动，听起来有点类似于《地面控制》但是，似乎又不止这么简单，总之，《深渊》又是一款走另类路线的3D即时战略游戏。

44世纪，这听起来实在是令人难以想象的，但是，游戏正是以44世纪的地球为背景的。似乎高度的科技发展并没有使人类更加进步，相反，人们在已经找不到什么娱乐活动的情况下便将残忍的人与人的杀戮作为取乐的途径。在这里，军队的训练课程变成了追杀狱中的囚犯。每当被选中的囚犯被放出牢狱之时，便是遭受追杀的时候，也是44世纪的人们享受杀戮的快感的时候。听起来的确非常残忍恐怖，但是这样的战斗也的确是非常的吸引玩家的。想想在充满陷阱的牢狱中追杀囚犯甚至是被追杀，随之而来的紧张感绝对是其他即时战略游戏所无法具有的。

游戏给笔者的感觉有点类似于《盟军敢死队》，但是从游戏的DEMO看来并不是这样，游戏中加入了不少建设的概念，在游戏的一开始，对战的双方会由一个深渊隔着，当玩家选择好所需要的建筑和军备后，所有的军事单位则进入深渊开始你死我活的战斗。游戏是全3D的，而且游戏中所有的物体都是可以被火力摧毁的，因此游戏的策略性非常强，变数也很多。游戏中的武器非常丰富，玩家可以控制队员使用炮台、弹射弓等等新奇的武器进行战斗，如此多样化的战斗方式在RTS游戏中是不多见的。更具特色的是游戏中的战斗人员会根据所参加的战斗次数提高本身的经验值，这点也是借鉴了不少RPG游戏的特点。经验值的提高对角色能力的增长有这举足轻重的作用。因此，适当地运用策略来提高每一个队员的经验值也是必不可少的。



在全3D的环境中，行动与周围的环境



充满了互动的效果，再加上一些RPG元素的加入，《深渊》的游戏性无疑是极高的，而我们现在所要做的就是等待它的正式发售了。

（游园创意）

编者按：

在原始社会，猎杀是生存的手段，在未来社会，猎杀是消遣方式；工作的时候工作，娱乐的时候娱乐。

鱼美人

- 游戏类型：角色扮演
- 制　　作：圣教士
- 发　　行：N/A



《鱼美人》是来自台湾圣教士推出的天地传说系列三部曲中第一部。这款参加了今年E3展的国人RPG大作，以其古典浪漫的建筑风格、鲜明的剧中人物、幽默自然地对白，一气呵成的战斗系统等多种优秀游戏成分，在大展上博得国外媒体及厂商的赞叹。



游戏的主要内容叙述了一条鲤鱼精爱上人类的故事，在剧情中还安插了道士师徒张天师、堂本刚以及牡丹的婢女小蛮等人物串场，使得整个游戏的内容既逗趣又活泼。游戏中所有的建筑场景以及人物刻划都采用古风设计，各类神怪魔法随处可见，让玩家悠游其中的同时，还能领略东方神话哲学的美感。

在游戏中共分家乡、京城以及京城郊区3个区域，但在这3个大型的地图中却各有剧情发展，玩家一开始是由家乡展开冒险历程，随着故事剧情的发展，再到另外两个区域中游历。在此过程中，你不但可以象以往的角色类游戏那样，和剧中的NPC交流，还可以在战斗过程中与怪物交谈，获得事件的讯息。这也可以算得上是游戏中的一个特色了。

金铁干戈起，马鸣风萧萧，划纸成剑、点石成兵，张口吐出斩妖气！虽然这是个叫人柔肠寸断的爱情故事，但是《鱼美人》的战斗画面却一点也不比描绘男女感情的方面逊色！游戏使用了目前先进的动作捕捉器，使得东方武术动作之美在游戏中得以一览无遗，操作的介面也设计的相当人性化，让玩家只需凭藉直觉就可以顺畅的进行游戏。

除了游戏中这些美妙绝伦的武术外，在《鱼美人》中当然也少不了RPG中的练功升级啦！在主角获取足够的经验值升级后，会有属性点数供玩家分配运用。而平常的对话中也常会出现不同的选项，玩家选择回答不同的问题，便会获得不同属性的成长，这也会影响玩家解决事件或是赢得战斗的困难度。此外，玩家在战斗中将会遇到5个不同的种族，因此武器的选择自然也得对应这5种不同的属性，才能发挥克敌的最大功效。游戏中还有8本秘籍，如果你能收集齐全它们并将之带在身上后继续修炼的话，将大大加强自身的攻击及防御力。

《鱼美人》建构出了一个独特的游戏世界。它把玩家对游戏中任何事情的看法，都连带到了主角自身的属性上，并以此左右故事的结局发展以及夥伴间的关系。因此在游戏中你仿佛是在培育另一个自己在这奇妙神幻的世界中历险。



这是款《人鱼公主》的东方版本故事！以其人类与鲤鱼精灵之间那种超越种族的恋情，为我们展示了爱情力量的伟大。但是好象一切完美的爱情总是要遭到忌妒之毒，给两人的幸福笼罩上阴影，那



么在游戏中小莲的身分暴露后，爱情力量是否真能跨越一切？游戏最终是喜剧还是悲剧？一切恩恩怨怨，还等玩家你来揭开！

（游趣·yesisi）

编者按：

看完这篇稿子，我想起自己有很久没有吃酸汤鱼了，哎呀，不行了，不行了……

席德·梅尔的模拟高尔夫球场

Sid Meier's SimGolf

- □ 游戏类型：模拟经营
- □ 制　　造：Firaxis Games
- □ 发　　行：EA



提起席德·梅尔这个名字，玩家们一定不会陌生，这位富有传奇色彩的游戏设计大师，Firaxis公司的创立人之一在业界可谓声名显赫。擅长设计策略游戏的他一直以高质量的策略游戏而深受玩家的喜爱。《铁路大亨》系列的成功是有目共睹的，如今他又在一次机缘巧合中产生了制作一款游戏的灵感，这个游戏就是以他名字命名的席德· 梅尔的模拟高尔夫球场。

说起制作这款游戏的原由还真是一次巧合，当席德·梅尔在看一本高尔夫球的杂志时，一则高尔夫球的竞赛公告让他的创作灵感得以爆发，他马上想到了要将这变为一款游戏。我们不得不佩服这些大师们的天才思维，仅仅一则广告就能马上去用游戏表现。当然梅尔也没有一意孤行，他虚心地向《模拟城市》的制作者Will Wright请较关于游戏的一些问题，在这两位大师的合作下，游戏基本成形。

在游戏一开始，电脑会从16幅独特的随机地图中选择其一来进行主题建筑，而在球道的设计上则可以随意安排自己喜欢的障碍物，借此提高球场的难度。另外还有球场周围的布置，如酒店、酒吧、房屋、小型跑道等周边设施，这些看似无用的东西可是开赛后招揽更多客人、赚取利润的关键。

球员无疑是球场上的主角，所谓“球员至上”，在游戏中他们的愉悦度将会代表球道的设计是否成功。因此玩家必须全力满足球员的需要，提供各种服务，如球员打累了要给他们休息的座椅，球掉进沙堆或泥地里弄葬了要清洗等等。另外不同的客人会抱著不同的目的前来打球，最普遍的就是为生意而来，小心他们，如果球运不佳，会连带生意谈判失败，然后他们会觉得你这里是不祥之地，再也不会来你这里打球了。所以适应不同客人的需要也是游戏中应该注意的一条。



虽然玩家是老板，但也会有亲身上阵的机会。在建设好球场后玩家可以和职业选手过招，当然并不是完全如运动游戏一样进行比赛，玩家要做的是控制击球的力度和方向，以及挥杆的手法。在比赛结束后，玩家会获得一定的经验值，这些经验值可以用来提升球技。而如果玩家技术优秀击败了职业选手，那一比丰厚的奖金将能使玩家的球场变得更完美，吸引更多的顾客。

由于地域的限制，在国内打高尔夫球是件非常奢侈的活动，而经营一家高尔夫球场更是我们不感想象的，所以这款游戏应该能给我们很多的乐趣。

（游侠·天翔）

编者按：

能象席德·梅尔这样随便地把一个心血来潮的想法或兴趣付诸行动是很多人的梦想，但没有血淋淋的原始资本积累就不可能享受这样的待遇，所以，那始终是很多人的梦想而已。

神月纪事
Luna Saga

- 游戏类型：角色扮演
- 制　　作：RD2
- 发　　行：TGL



《神月纪事》是一个真正的角色扮演游戏。在剧中你将扮演一名叫凯伊的人物，这也是游戏中唯一一个完全受到你操控的角色。虽然随着剧情的发展，队伍中会不断地有角色加入，你可以在战斗时向这些伙伴下达命令，但这些角色都有其各自的身世背景，并深深影响着他们的个性与想法，再不会出现天生的坏人，更不会出现勇者专用的跟班。由于他们有独立的个性，不一定会听从玩家的意思行事，伙伴的服从性就全凭与主角之间的默契参数多寡而定。



游戏为了求新求变，顺应了当今流行的完全3D世界。当你在5个各具特色的自然与人文景观区域内进行冒险时，会惊喜地发现在每个地区中，高原、沙漠、平原、冰原都拥有各地区独特风格。无论是在冰天雪地的山丘和雪狼搏斗，在热风阵阵的沙漠和沙虫拼命或者在香火袅袅神圣庄严的神庙中瞻仰巨大神像，都会给你不可多得的游戏体验。



实实在在的战斗系统是《神月纪事》的诉求重点。有别于其它一些RPG游戏的角色战斗"排排站"的作战方式，或是"你砍一刀，我还一剑"的回合制模式，《神月》的战斗是即时且多变的。玩家可以控制主角在场景中即时、自由的移动。例如，先锁定指定目标，然后冲到目标前再狠狠的K下去。当然啦，因为即时制的关系，你的目标也会逃，也会抢先反击。要在状况多变的战局中过关斩将，这就要靠玩家你的应变能力了！

除了即时的战斗系统，在格斗类游戏中那些气势惊人的连续技系统在《神月纪事》中也会与玩家见面。制作小组为了让战斗系统免于枯燥，除了即时的砍杀及法术外，特别加入了连续技的要素，让玩家能够有拳拳到肉、看得到就能砍得到的真实战斗感觉。你可以充分享受控制主角凯伊施展一整套连续技哦！

关于游戏引擎效果可能是游戏中不得不介绍的一个方面。神月使用了开放式全3D动态场景，所有的场景物件都是由3D图象技术表现出来。只要是玩家能看到的地方，几乎都可以走得到。制作小组为了表现游戏中的欧洲中世纪的风格，还特地收集了大量关于古欧洲建筑设计的卷册，并融入现代建筑美学设计概念，制作出更多让人着迷的景致来。游戏的多重雾化效果运用在各种场景上，将展现出了自然地理气候、种族、及生活习性上的不同，无论是荒凉的沙漠、还是雄伟的中世纪城堡，甚至是高耸入云的雪山都将一一展现在你的面前。在人物方面，游戏采用了无关节处理，因此也不会有看起来破碎丑陋的情况发生，甚至在即时的情况下，仍然保持着衣物布料的顺畅摆动。

游戏在发布时间上一拖再拖，可能是TGL为了将最好的游戏奉献给玩家。宏大的场景，众多的人物角色，创新的RPG概念玩法，这些都是让人等待的理由。但是如果再完美的东西不让其诞生的话，那么它始终是一个让人憧憬的梦。

（游趣·yesisi）





编者按：

在RPG里，刀剑永远比枪炮更有魅力，它是身体的一部分，带来的冲击力和快感只有使用者才能体会。

剑侠情缘外传——月影传说

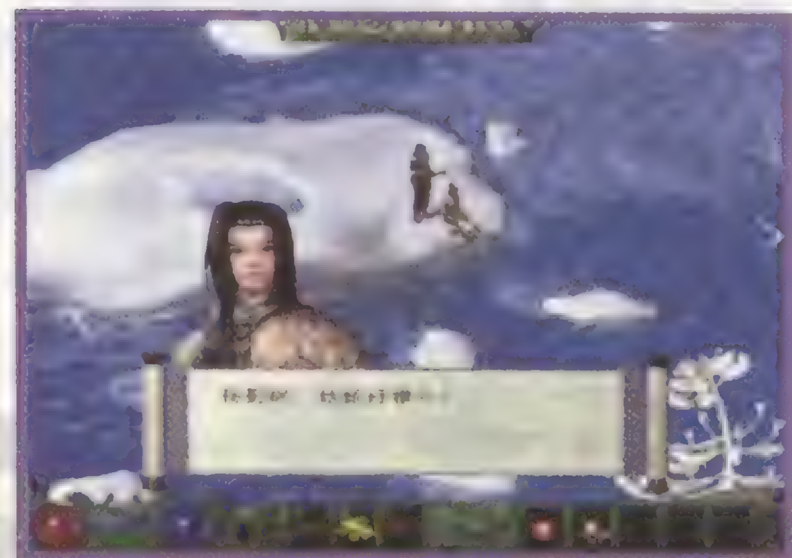


- 游戏类型：角色扮演
- 制　　作：金山软件
- 发　　行：金山软件

2001年可谓影视界的武侠年。从央视褒贬不一的“笑傲江湖”，到李安墙内开花墙外香的“卧虎藏龙”，造就了极旺的收视人气。据悉，后半年将会有更多的武侠大片如“侠客行”、“连城诀”和“蜀山剑侠传”等出现在屏屏和银幕上。

反观游戏界，每年都有几家打武侠牌的公司。每年也都有几款武侠游戏出台，但是真正能在玩家心中留下印象的又有几个呢？

笔者感觉能在今年暑期能引起玩家关注的武侠游戏不外乎两个，一个是“新仙剑”，一个不外乎就是这款《剑侠情缘外传——月影传说》了。回想几年前金山出《剑侠情缘Ⅰ》的时候，感觉还受到了“仙剑”的浓厚影响。现在几年过去，“剑侠”系列已经逐渐形成了一个产品家族，而且它的每一代产品都有着人皆瞩目的进步，而“仙剑”还停留在原来的位置，这多么值得人思考啊。



虽然“月影传说”是用《剑侠情缘Ⅱ》的引擎开发的，但是看起来完全不象是同一个游戏。人物和场景都漂亮了很多，“暗黑”的味道也更重了一些。这次西山居动用了超过20人的美工投入开发，这样的规模还是西山居有史以来的第一次。“外传”的场景、人物、界面、海报、动画等由此得到了更细致的制作。游戏场景一改传统的拼图方式，采取了整图的制作方法，使游戏场景更加自然。追求真实的临场感是“外传”在美术方面的又一特色。游戏中的建筑风格都体现出不同地域独特的民俗风情，南北各异，且具有春夏秋冬的特色，四季分明。

音乐制作一直是“剑侠”系列的强项。为了使“外传”的音乐有更大的创新，音乐师罗晓音再次和国内一些资深音乐人联手合璧，在沿袭以往西山居游戏音乐的风格之上，同时融入了大量现代手法，既闻得丝竹声声，又不失流行特色。为渲染整个游戏气氛的主题曲，还特别邀请了《楼兰姑娘》的演唱者俞静主唱“外传”的主题歌《爱的废墟》。

最后介绍一下“外传”剧情方面的设定。游戏的策划这次特别强调了主人公平时行为对结局潜移默化的影响，并将根据玩家的性格演绎出不同的结局。游戏中的事件多达100余个，主人公到底遇到了怎样的命运，到底含有多少个隐藏情节，这些都有待玩家亲自来寻找体验了。

(上海　梦萍)

编者按：

武侠RPG是国内最有市场的游戏类型之一，我很奇怪人们是怎么忍受千篇一律的，懒吗？

游戏试炼场



恶魔岛——失魂者的诅咒
Evil Islands:Curse of the Lost Soul

◇ 游戏类型: 角色扮演
◇ 制　　作: Nival Interactive
◇ 发　　行: 北京华义
◇ 系统配置要求: 奔腾 II 300、64MB内存、WIN9×

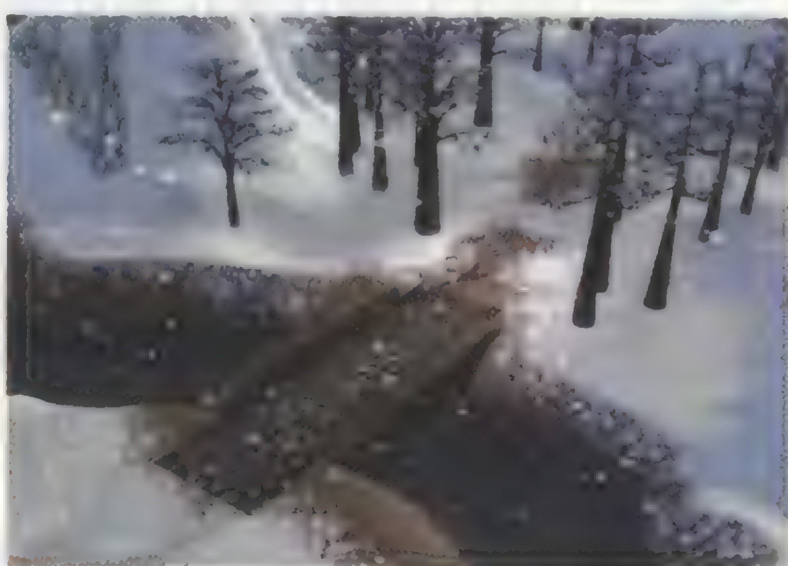
孤身一人来到一个充满邪恶的小岛，对于以往RPG中的英雄而言可能是件很兴奋的事情，但对于你我这样的普通人来说，实在不是什么令人愉快的事。《恶魔岛》这款游戏就是在这样一个大前提下展开的，作为主人公的你并不想当救世主，也没有阿诺·舒华生力啤的肌肉群，所有的就是无尽的恐惧和回家的强烈愿望。

游戏的主线会把你引向3个主要的岛屿，它们的气候和地理环境各不相同，每个岛屿又分几个场景，布局与EverQuest有些类似，是有先后次序的。在游戏中玩家所见到的画面与物件完全都是真实的3D物件重新绘制而成，日夜还会依著时间的流逝而改变，而且所有的光影效果与阴影和火光，完全都是即时的程式所表现的，此外每个岛屿的风土民情都不同，景色也特异，游戏的音效更是精彩，有将近千种的音效在游戏中出现，可说是音效与画面做了最佳的平衡，此外音乐的表现也颇不俗，游戏采用古赛尔特等地区的音乐作为背景音乐，时而悠扬，时而悲壮，但又与游戏结合得相当巧妙。









游戏中目前已知至少有80个以上的任务，当然，在DEMO里是不能全看到了。游戏支持连线让玩家可以连同好友一起探险这个美丽的世界，游戏的人物与我们正常世界的人物一样，都会有跑、跳、爬，甚至拥有偷窃、潜行等特殊的技能，游戏中的每个人物至少有12种以上的技能，而且还能如同正常的RPG一样，可以与同伴一起冒险，绝对值得你来试一试。

这款游戏可以说是融入了网络游戏的交互自由要素，但是在单人游戏的方面尤其是故事情节和任务机制，还有战斗、魔法、怪物的智能等等都是令人感到欣喜的。



中国游戏报导

◆ 本刊记者/cOMMANDO

2001年对于中国游戏来说是彻彻底底的网络年，无数来自世界各地的网络游戏纷纷出现在我们面前，根据不完全统计，今年上半年国内共发售了超过30款网络游戏，其中有超过5款游戏已经悄悄地灭亡了。

网络是泡沫，网络游戏也是泡沫。我不能想象一个玩家可以同时投入到两款以上的MMORPG中去，看着现在书摊上如万国旗帜一般飘扬的网络游戏卡，我就愈发坚定了我的想法。希望大家记得这句话，到了网络游戏纷纷倒闭的时候回忆一番，肯定别有一番情趣。

● 论坛会“大撞车”

前不久笔者同时收到了两封请柬，一封来自亚联，一封来自华彩，会议日程都安排在2001年6



月26日这一天，这还不奇怪，再一看会议名称，头一个是“中国首届网络互动娱乐发展论坛”，后一个是“中国第一届网络游戏发展研讨会”。这就怪了。我不禁产生了点想法，竞争，真有必要这样进行么？

本刊记者不得不分兵两路，分头采访。

两个论坛会的组织都不是很有经验，其中一个论坛会议中间还搀杂了赞助厂家的产品发布会。另一个办得感觉像茶话会。都没有对网络游戏的真正内涵进行足够深层次的挖掘。下面是本刊记者发回其中一个会场的报道。

由《中国青年报——数字青年》、《光明日报》网络信息部、《网络游戏世界》、《程序员》主办、北京天下华彩网络软件公司、台湾雷爵咨询股份有限公司、深圳吉米科技开发有限公司等网络游戏开发厂商共同承办的中国第一届网络游戏发展研讨会在北京大学交流中心隆重召开。会议中各厂商就中国网络游戏的现状、网络游戏团队的建立、以及网络游戏经营模式等方面展开了讨论并确立了中国网络游戏的发展应朝着开发具有中国特色、符合中国人文化思想的基本方向。为了加速中国网络游戏的发展，以及提高游戏开发技术，许多研发商还提出了以完全免费或低价付费的方式将已开发游戏的技术平台提供给其它厂商的方案。

●“剑侠外传”发布会别出心裁

金山公司前不久在北京富丽宫举行了“剑侠，又见剑侠”新闻发布会，宣布了西山居本年度最新主打游戏《剑侠情缘外传——月影传说》的正式出炉。这次发布会别出心裁地采用了武林会盟的形式。从派发的邀请函到大会现场的布置，都给人耳目一新的感觉，体现出主办者良苦的用心。



在发布会上，本游戏的主创人员和媒体进行了面对面的沟通，并以互动的方式演示了产品。而西山居经理裘新的武侠文



化主题演讲则表现出西山居在武侠游戏方面开拓的决心。为了体现金山客户年的精神，特意邀请各界玩家上台，和金山公司董事长求伯君坐在一起搞了一个实话实说节目。节目中还邀请到了西山居珠海的制作人员来到现场与大家见面。

求伯君对记者说，剑侠情缘要和台湾的“轩辕剑”和“仙剑”系列一起成为中文游戏的“三把名剑”，在新世纪里为华人游戏玩家创造一个不灭的梦想。

● 中国互动娱乐专业委员会业已成立

前不久，中国电子商会互动娱乐专业委员会经国家信息产业部中国电子商会批准，在北京正式成立。该委员会声称：他们将以促进国内电子娱乐业的最大发展为目标，会同政府和企业协力创造电子娱乐业的美好未来。他们将肩负起中国健康游戏认证、游戏质量水平等级评定的重要职责，调查业内详尽情况，促成海内外版权交易，

组建游戏技术服务中心。同时聘请海外业内高手讲授策划、软件工程、电脑美术制作、交互设计等培训课程，发布权威内参，并组团出国考察。这一委员会如果能做到他们所承诺的一切，必将为推动国内电子娱乐业的健康发展起到积极的作用。

"圣教士"高层人事变动

本刊前期曾做过专访的圣教士公司最近传出消息，其总经理石体源因个人原因辞职。目前公



司由法人代表董事长梁惠婉主持。据称公司的进展不会受到影响，不过个别产品还是可能稍做延期发售。

飚风电脑游戏争霸赛决赛在即

由北京天下华彩网络软件有限公司主办，北京连邦软件股份有限公司、搜狐网站、《家用电脑与游戏》杂志社协办的飚风电脑游戏争霸赛将在本月11日至12日在北京举行总决赛。

Grrrr来到中国

在亚联游戏、8da Game Arena和家园俱乐部牵头组织下，国际著名职业选手Grrrr、[z-zone]Byun在内的一行5位朋友在7月访问了中国，他们7月12日下午首先访问了重庆八达电子竞技俱乐部，随后，他们又造访了郑州家园俱乐部和北京亚联游戏网。此次交流是中韩两国在电子竞技交流上的一大突破，是第一次中韩双方选手及FANS的直面接触交流。它将有助于增进两国电玩家们之间的了解；增进两国民间进一步的交流；加强两国之间的合作；增进两国之间的友谊。同时也是对中国无数竞技玩家的一大精神鼓舞。

下期将刊登本刊记者对Grrrr的专访，敬请期待。

奥美电子联手八大城市影院推广《少林足球》



周星驰自编自导自演的影片《少林足球》在7月上映了，与此同时，周星弛的第一部同名P C GAME也预期在本月上市。奥美电子取得了这部备受关注的游戏代理权，将在全国八大城市的影院看电影的同时免费派发《少林足球》PC GAME的折扣券，凭券在当地指名经销点购买可以享受8.5折优惠。活动城市分别是北京、上海、广州、武汉、长沙、成都、南京及沈阳。

《鬼武者》、《圣女密码》可能推出中文版

据悉，目前第三波已取得3DO与日本著名游戏公司Capcom的游戏移植版权，现正在积极进行一些电视游戏主机上的经典名作的PC中文版移植工作，而列入他



们计划的游戏包括前段时间大红大紫的《鬼武者》、《生化危机：圣女密码》，这些游戏在完成汉化及移植工作后将很快会和PC玩家们见面。

能在PC上玩到PS2和DC的游戏，这无疑是件人心大快的事情，但是第三波本身是否有这个能力能够优质地完成移植及汉化，记者本人还不敢确定，不过，这条消息本身倒是很令人期待的。

《冠军足球经理》（中文版）即将上市

世纪雷神将在暑期推出著名的足球模拟游戏《冠军足球经理》简体中文版，游戏赠送了一本精美的球员资料手册，手册主要介绍了世界各国联赛的情况和球员简介。《冠军足球经理》作为世界著名的足球模拟经营游戏，完全模拟了现今世界上主要



的足球联赛，有26个国家的联赛让大家选择，而球员方面则超过10万人，国家B队和21岁以下国家队的模拟会更为真实。改良了的Data Editor更可以像一些仿真的修改器般容许玩家加入虚构的球员。

考虑到大多数玩家英文水平，世纪雷神特别推出了游戏的中文版，不仅翻译了游戏的界面，而且还将球员的各种资料进行了详细的翻译。相信各位CM迷能够更加自如地驾御自己的球队。同时，世纪雷神CM的主题网站也将于近日开通。



◆ 本刊记者 风林火山

◎ 电影《人工智能》(A.I.)登陆XBOX

由著名导演斯皮尔伯格执导的影片《人工智能》(A.I.)将在暑期上映，该片描述了温室效应使得两极冰山融化，地球表面被海水覆盖后，在幸存下来的人类与智能机器人的共同生活中所发生的一系列奇特事件。而同名游戏的独家开发权已由华纳电影公司授权给微软，并由Big Blue Box公司负责在XBOX的平台上开发，但目前游戏的具体内容仍处于保密阶段。



◎ Infogrames获得电影《魔鬼终结者》(Terminator)的游戏改编权

Infogrames宣布，已与Creative Licensing达成协议开发并发行基于《魔鬼终结者》(Terminator)和《魔鬼终结者II——审判日》(Terminator II：Judgment Day)电影改编的游戏产品。与电影的情节类似，游戏中将强调人类与机器人之间的战争，让玩家充分体验时光之旅的奇异旅程，穿梭在过去与未来的时空当中。《魔鬼终结者》游戏的开发工作已经开始，首款游戏预定在明年春季推出。有趣的是，第三部《魔鬼终结者》电影并未包含在协议内，尽管制片公司正积极寻找开发商制作基于《魔鬼终结者III》的游戏。



◎ 《疯狂出租车》(Crazy Taxi)要怕疯狂电影



把玩家喜爱的游戏改编成电影，似乎是近几年电影界乐此不疲的事。你瞧，继《古墓丽影》和《生化危机》之后，在DC上深受好评的游戏《疯狂出租车》(Crazy Taxi)也即将要搬上银幕了。

据美国SEGA方面的消息，曾执导过电影《致命武器》的著名导演Richard Donner已和有关方面商定，将在今年年内开拍以DC上著名的《疯狂出租车》游戏为题材的电影，预计会在明年暑假正式上映。

之所以要把游戏《疯狂出租车》拍摄成电影，其主要原因除了它是DC上最受欢迎的游戏之一外，Richard Donner希望借此次机会尝试从另一个角度使观众有新的体会，新的刺激。

◎ Ubi Soft着力开发PDA游戏

Ubi Soft宣布在本年度内，在PDA平台上将推出15款游戏。除了Ubi Soft著名的动作游戏《雷曼》(Rayman)的PDA版本外，其它还包括棋类游戏、拼图游戏、第一人称射击游戏等在内的一系列游戏。Ubi Soft认为，由于PDA近两年的迅速发展，现在正是开拓PDA游戏市场的绝佳时机。

◎《古墓丽影》原班人马打造《伊甸计划》

以制作《古墓丽影》系列游戏而著称的Core Design，目前正在全力打造一款新游戏《伊甸计划》(Project Eden：Urban Chaos)。在游戏中，玩家将扮演未来世界的警察，在地球上的各大都市，甚至在火星上进行维护正义的行动。游戏将由Eidos推出，具体时间还未透漏。

◎ 《沉默的羔羊》将被改编成PC游戏



好莱坞著名的恐怖电影《沉默的羔羊》将要改编成PC游戏。目前，Universal Studios与Arxel Tribe正在商讨游戏改编的相关事宜，而现阶段的主要工作是以构思游戏类型和故事剧情为主，还未正式着手开发。据悉，游戏会被设计成动作冒险类游戏，采用全3D的图像制作，玩家在游戏中将操控着电影女主角Clarice Starling去四处找寻线索破解谜团。故事的发展可能会完全依照电影剧本，也可能会加插一些支线剧情。不过，无论怎样影片中的角色都会在游戏中重现于玩家面前的。



◆ **本刊记者 风林火山**

《打盗专栏》自开办以来，得到了许多热心读者的关注和支持，不时有读者来信或是讲述自己购买盗版软件的遭遇，或是阐述自己对盗版问题的不同观点。但是，近期本刊收到的一封江苏省常熟市读者投诉盗版的来信让我们感到震惊。

亲爱的大软编辑们：

你们好！我是江苏常熟的忠实读者。

在今年3月份，我收到了从“北京市智慧桥公司天狼工作室”寄来的东西（我至今仍不知他们是如何知道我的地址的）。这些东西我给你们寄来了，就是一张彩色的宣传纸和一本小册子。

咱们在电脑方面都属于老手了，我一眼就看出来那些是盗版，不过我惊叹的是他们的胆子，竟然明目张胆地举行什么所谓的“活动”来卖盗版，简直是无法无天。

一开始我想就算了，但是连续看了你们的几期《打盗专栏》之后，我便有了向你们揭发这种违法行为的想法。虽然有点晚，不过可以让读者从中吸取一点儿经验，让那些“新手”、“菜鸟”级的电脑用户见识见识盗版商的手段是如何“千变万化”。

其实，本地的盗版是非常多的，基本上除了大商店、新华书店及联邦店之外，其余卖软件的店都有卖盗版。有的是正版、盗版两者都卖，有的是盗版专卖店。我们这里的价格是5元一张，而且“质量保证，如读不出可以调换”，所以，这里的正版要战胜盗版市场看来还需要很长一段时间。

大软读者　　cbc

下面就是信中提到的彩色宣传纸及小册子封面：







在国家三令五申严禁盗版、打击盗版行为的同时，竟还有如此胆大妄为、铤而走险者！面对盗版软件带来的巨额暴利，他们无视国家法律依然我行我素，还使盗版公开化做上了广告。不知看过此封读者来信，你作何感想？是义愤填膺？是麻木不仁？是惊喜交加？是感慨万千？还是……如果你对此事有独到的见解、不吐不快，或是遇到过类的事情有什么不同的感受，就请给我们寄信或发电子邮件参与到栏目中谈谈你的看法，共同“关注”盗版软件。

为让此栏目与您更好地沟通，从这期开始我们会公开一个电子信箱：dadao@popsoft.com.cn，欢迎有意揭露盗版行为或想参与盗版话题讨论的朋友给我们来信。如果你有有价值的、与盗版（包括伪正版）有关的资料想在此栏目中披露，请寄来，我们会毫无保留地揭露、曝光。

希望大家都能为促进正版软件的健康发展，尽一份心力。

共和国——革命



几乎每一年GDC都在技术上有新的发展，不过这一次，《共和国——革命》这款游戏表现得十分突出，可以说它是最近最受欢迎的游戏之一。

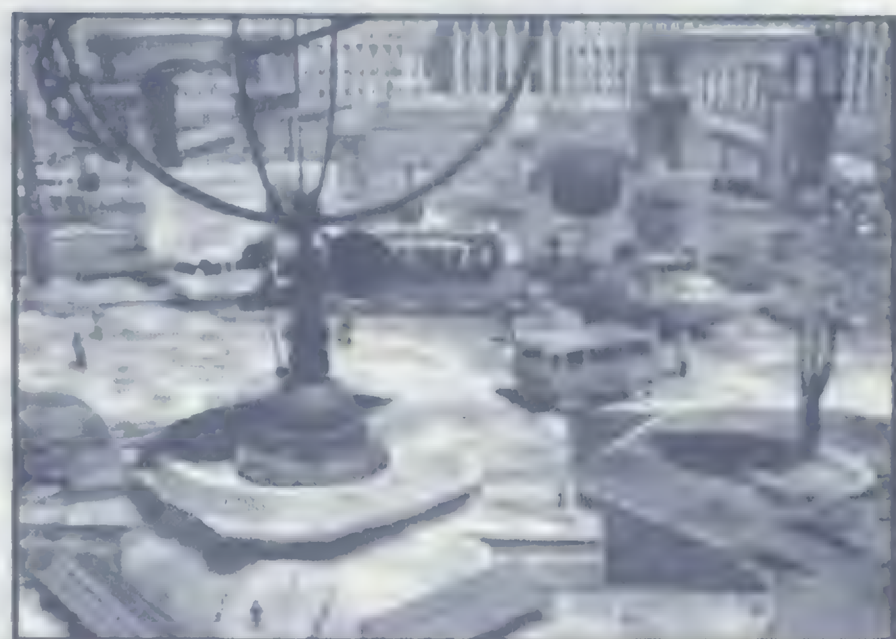


简而言之，游戏的情节简单明了，为了推翻国家的黑势力，你将通过利用不同的方法，例如宗教或者军事力量，举行大规模的起义。本作的人工智能非常灵活，每个人都有各自不同的性格，你可以轻松自如地在同一时间里对不同城市里成千上万的角色进行控制。游戏的整体制作非常完美，例如在制图方面，制作者通过使用3D技术极力使这款游戏刻画得更加新颖和细致，相信这会使你更加喜欢这款游戏。

在测试版中，我们发现这款游戏在人工智能的反作用和交互作用方面运用得非常成功。例如交互作用，玩家可以通过宗教信仰和反对者进行交流，逐步感化他们，最终让他们和你走上同一条战线，这样他们会每天发表对于你有利的演说。关于这一点表现最突出的是牧师，他们四处游荡，到处演说，而且具有很大的感召力。倘若有人不理解，他会不厌其烦地再次进行讲解。由于演说得好，最终得到了人民的拥护，从此人们开始进入正常的商业交易。



由于牧师的演讲使很多人觉悟了，这样一来统治者的力量就受到很大威胁。为了阻止这种趋势的蔓延，统治者和牧师举行了一次会议，会议上双方都坚持自己的观点，最后统治者采取邪恶手段来威胁牧师，但是他毫不理睬，依然继续他的工作。如此一来起义的声势更加浩大了，面对这个糟糕的发展状况，统治者对牧师简直是恨之入骨。有时，统治者是十分狡猾的，发现硬的没用，就开始极力怂恿牧师，推举他担当他们的首领，实际上是计划找机会暗杀他。可牧师的防卫十分严密，在他大门的周围布满了守卫士兵，敌人一旦出现在附近就会遭到袭击，除掉间谍之后还会进行大搜查。

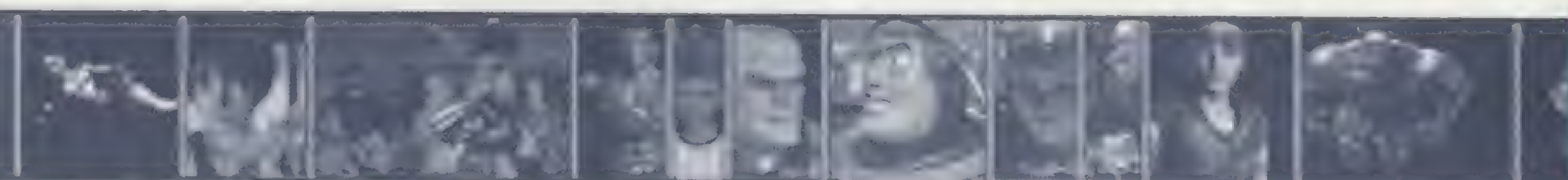


在这款游戏中，进攻作战水平堪称一流。但图形制作会更让你欣喜有加。例如天气的变化，小城中的建筑物会因光线的不同而变得多姿多彩。视觉效果相当灵活，你可以将图像放大来欣赏，这样就可以看到更加清晰的树木和人们的流动细节变化。像人们的装甲不断变换，大街上形形色色的小汽车在飞速行驶等。

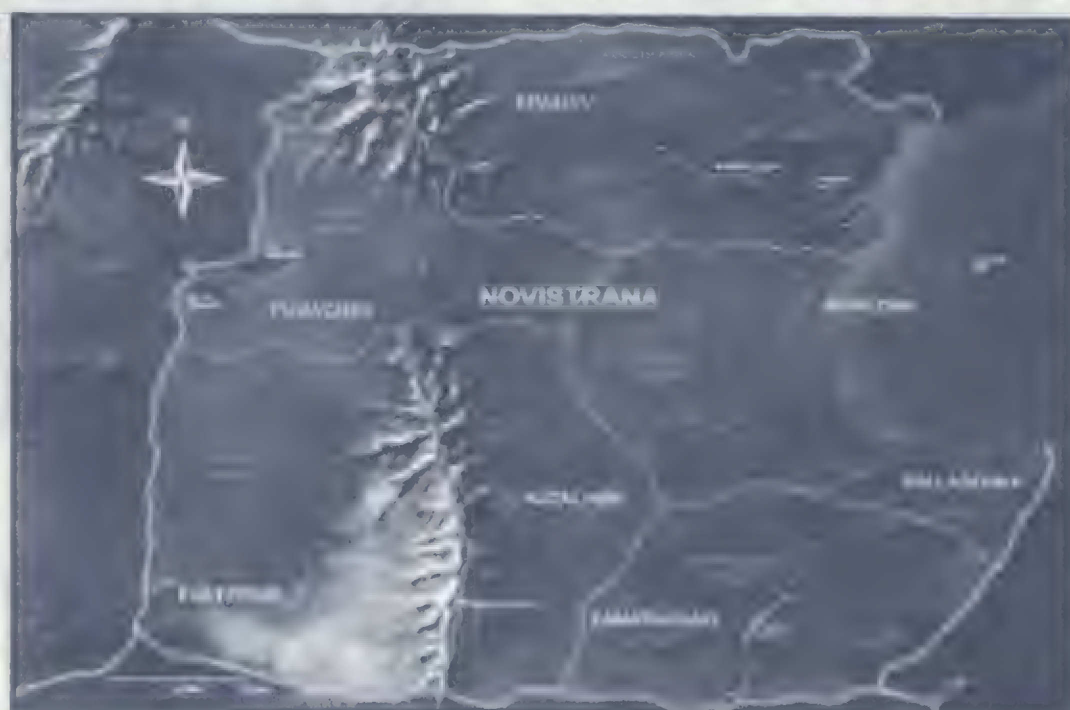
此外，游戏的人物角色制作也十分生动活泼，例如牧师和统治者对战，牧师会被击倒在地上，但是他会鼓足勇气重新站起来，统治者这时会通过接收器观察他的变化情况，从而采取另一种对策。



Elixir Studios制作公司的领导人是Demis Hassabis，作为一个设计师，他已经能够十分成功地



将自己的未来构想展现出来。在商业上，Demis Hassabis也特别在行，他是在游戏界里最出色的商人之一。在《主题公园》和《黑与白》之后，他又开始热衷于《共和国》这款游戏。游戏允许你控制一个拥有百万人口的俄罗斯共和国，图形刻画非常细致，一个建筑物由500万个多边形构成，当然了，其它方面也很出色。









首先，这款游戏的信息就是一大特色，在去年12月份《共和国》在这方面就已经制作完成。例如你在这里扮演的是16个小派别的领导之一，为了获得俄罗斯共和国的控制权，就需要同你作对的派别进行斗争，直到他们屈服或者被消灭。今年，我们在E3大展上花费了一些时间专门和Demis Hassabis聊了一下关于《共和国》当前的发展情况，得知这款游戏的整体引擎十分良好，而且在早期的版本中，我们也确实看到了这款游戏的引擎给游戏玩家带来的惊喜。



关于游戏的引擎——Hassabis显示了一个建筑物的内部构造特征，勾勒得细致入微；直升机出现时，逐渐由小变大，由模糊变清晰。乍看起来，这款游戏类似于《模拟城市3000》——城市构造和街道设计采用完美的3D手法。在我们看到这个引擎之前，它展现了一个完整的多边形构造，而且测试后，我们也发现它的图形制作具有相当高的水平。

在《共和国》这款游戏中，总共有30个城镇，你开始控制一个城镇。当你的力量壮大之后，开始对4个或者5个城镇进行控制，直至最后控制整个共和国。在控制的过程中，你需要顾及很多方面，获得政治主动权就能进行很多方面的控制，从而为你的统一创造有利条件。主要可以选择以下5种职务：

政治家：在你的统治范围内首先要获得民心，你作为首领要敢于大胆地去创新和冒险，和人民同甘共苦。

军事统治者：军队是你的主要作战力量。通过戒严令或者残酷的手段来夺取城镇。

宗教领导者：一开始就要使自己成为一个新的宗教信仰者，尽最大努力帮助平民树立高度的自信心。顺应人民的这股潮流，把自己放在最炫耀的位置，成为他们新的崇拜者，让他们最终为统一共和国而奋斗。

警察：确切地说，这一点类似于军事方面。要让人民服从这个制度，就不能不采取一些特殊手段。例如在你的统辖区内绝对禁止行贿和勒索现象出现。



实际上，这是一件肮脏的工作，因为政治本身就是一种肮脏的商

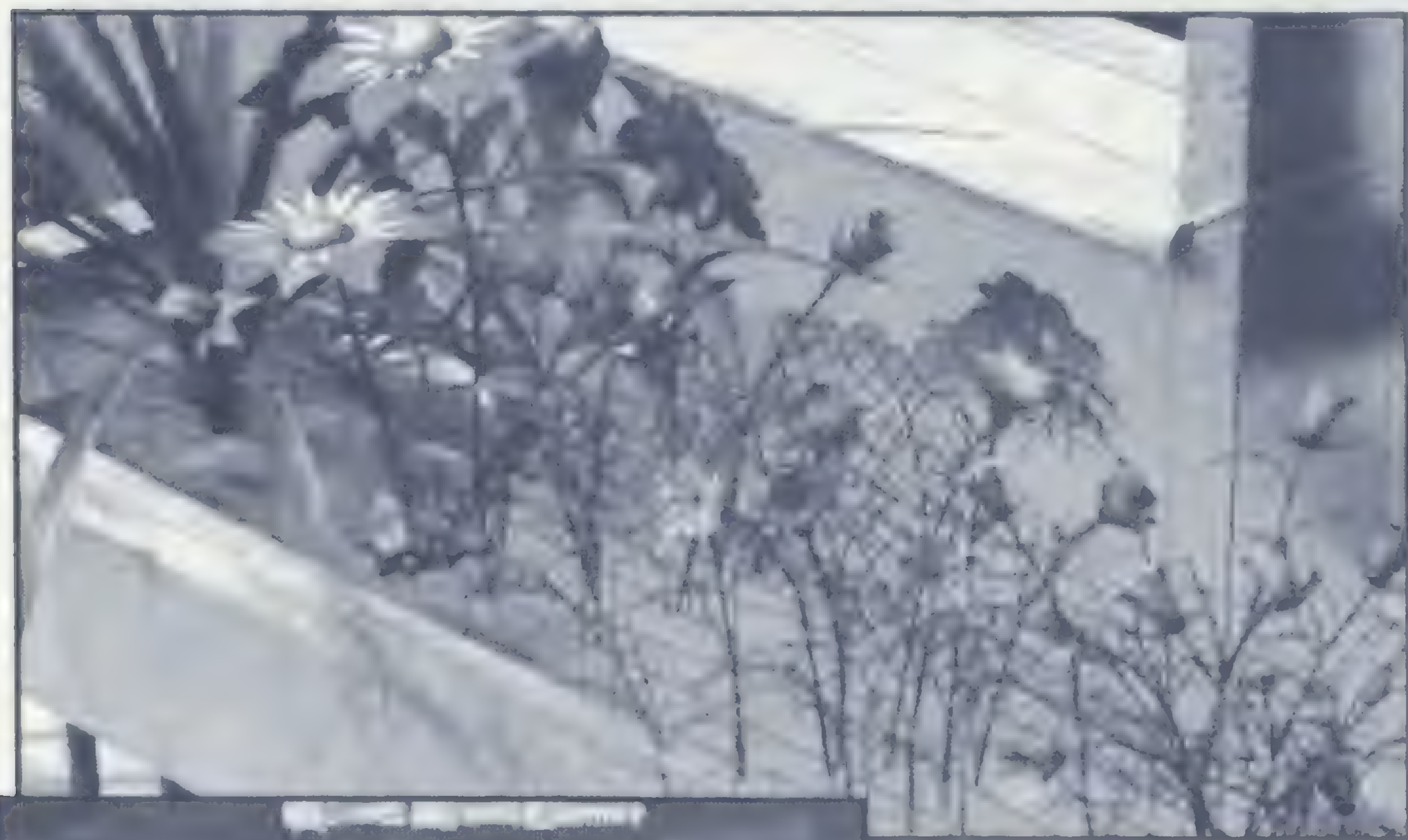
业交易。

商人：注意发展你的商业工作，这样可以通过交易获得大量金钱——人民手中有了钱，生活就会改善，作战的信心就会高涨。有很多公司做得非常好，通过他们的大力支持，你的共和国就会繁荣昌盛起来。



不论采用你所喜欢的哪一种方案，最终一点是明确的：必须能够使百万人服从于你。根据介绍，在一个城市里，你只需要控制具有代表性的两三千人口就足够了，这些人分别是律师、警察和牧师。能够将这些人控制好，他们就能为你效命，从而实现整个共和国的统治。

这款游戏还有一个特色，就是每件事情以团体表现为主——计划编制一个集会、一个暗杀集团、一个宣传机构或者一些反动性的言论将会动摇你主要人物的目标所向。这些言论就像符咒一样，不同的主要人物会被这些特殊的符咒技能所迷惑，这样将会给你的统治带来很大威胁。那些





团体是动荡不安的，受到敌对思想的蛊惑就会产生反叛作用。不断地采取新的制度来整顿你的团体，让他们出现良性循环，这将会为你的统治产生巨大的作用。一旦你得到他们的大力支持，就有了维持长期稳定统治的基础。另外在编制集会中，注意控制好你的政治言论宣传，这样将会为你的统治带来很大益处。

在《共和国——革命》这款游戏中，你将扮演的是一个小派别的领导者，开始以积累力量为基础，渐渐扩张。首先在政治上获得主动权，最终掌握整个国家的控制权。其中游戏的历史事件基础来源于苏联以前的历史。它会将你带入一个具有东方集团和政治风格的世界中。

最值得夸耀的是，这款游戏采用了切换场景手法。例如一个派别领导的贿赂、一个政治家的演说等，所有这些场景的变换是那样自然引人，一点也感觉不到它的不连贯。而且领导人Hassabis介绍说，在这方面他们公司是很有经验的，制作的确十分出色。



尽管游戏已经非常吸引人，但是Hassabis说5年以前就应该看到这款游戏，并且还说，Elixir虽然不是什么出名的游戏公司，但是它的制作水平并不低，通过这些为玩家创造一个十分可爱的世界。在这个世界中，你可以任意发挥想象，尽情玩耍。虽然在5年以前就有可能出这款游戏，但在今天看来它依然显示出较高水平。最后还是让我们共同关注一下这款游戏吧。

■ 北京　鬼暴

84

制作	Elixir Studios
发行	Eidos Interactive
载体	CD × 1
类型	策略
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



如今在国内，对“三国”和“太阁”系列痴迷的人不计其数，主要原因是游戏所涉及的那段历史对玩家极具诱惑力，生活在现代都市的人们渴望能亲身经历那战火纷飞、群英荟萃的动荡年代。可市面上能带给玩家这种感觉的游戏寥寥无几，而比较优秀的作品又都是一些耳熟能详的题材，长此以往玩家必然会失去热情。不过现在我们又多了一个选择——去领略从东北平原延伸入海的那块陆地上的风土人情和历史文化，这就是《千年战争》要为我们讲述的故事。



大家不要小看朝鲜半岛这块弹丸之地，隋唐时期，在它北方的高句丽、南方的百济和新罗3个国家经历了1 000年的大混战，旷日持久的战火还波及到了邻国。对隋唐历史比较了解的玩家应该知道当年隋炀帝率百万大军北伐游牧部落，胜利后又乘胜攻打高句丽，但经过数月仍久攻不下于是被迫退兵，反中了敌人的伏击，死伤无数，国力大衰，间接导致了灭国。后来的新罗曾和唐朝共立盟约，唐高宗先后出兵攻打了百济和高句丽，使新罗最终发展壮大，建立了拥有大部分领土和人民的国家。虽然这听上去没法和我们中华民族5 000年的悠久历史相提并论，但是这小而精的历史反而更适合用游戏的手法表现。



看完高水准的片头动画，笔者迫不及待地进入了游戏。两个小时仔细试玩之后，觉得它的整体感觉像是《帝国时代Ⅱ》和《魔兽争霸Ⅱ》的完美结合。首先，游戏的画面十分柔和，人物构造和一草一木都可爱细腻，最出色的莫过于魔法的表现。当高句丽的道琳使用了闪电云魔法时，整个屏幕就被朦胧的烟云所笼罩，随之霹雳相互交错，疯狂地对地面上的一切肆虐吞噬；新罗的文武王施展流星术后一颗颗赤红火球拖着修长的尾巴从天而降，气势宏伟壮观。

与同类游戏相比，《千年战争》提供的4个国家特色分明：百济素以能工巧匠而闻名于世，它后期的攻城武器绝对强悍；高句丽人能骑善射，早期拥有机动性最强的部队；而新罗受宗教的熏陶则更重视精神的力量，强大的僧侣群体弥补了战斗力的不足；高丽虽然看上去和高句丽没有区别，可它的英雄们有很大的改变。收集资源是这类游戏的一个必要过程，本作有稻米、木材和金钱3种，前两者都是可以在地图中直接采集的。由于半岛适宜的气候，陆地上一年四季都会有稻米。游戏简化了庄稼的播种、成长这一繁琐过程，玩家只需控制农民直接收割即可。



游戏的单人部分提供了4个独立的剧本，分别按照史实进行。作为一款即时战略游戏，多人联机对战才是精华。《千年战争》全面提供了TCP/IP、Modem和局域网3种联机方式及单人模拟联机选项。据制作公司称，玩家还可以链接到HQ.net战网和世界各地的人同台竞技。另外，随机地图生成系统也增加了游戏的自由度和多样性。

从古至今，但凡乱世必出英雄，《千年战争》中的那段历史也是如此。游戏中各个国家分别有五六名

身怀绝技的英雄，玩家可以从不同的建筑中召唤他们登场并统领大军进行战斗，不知这个创意是否受了《魔兽争霸Ⅲ》的启发。笔者第一次跟电脑对战时派了5个士兵去偷袭敌人农民，结果被半路杀出的一个浑身着火、身高八尺、手持大斧的巨人给解决掉了。我眼前一亮，顿时对这个游戏的兴趣倍增，随后进行了一阵摸索，终于召唤出了像那个巨人一样威猛的英雄，那种兴奋的心情好像当年初玩《命令与征服》时造出了一辆猛犸坦克。《千年战争》中出现的英雄都是真实存在的历史人物，不过制作公司为他们加入了一些夸张的技能和法术，使游戏更加精彩纷呈，颇具《封神榜》的传奇色彩。

除此之外，《千年战争》在其它方面也有不少独特之处。在操作界面上有一个圆钟在转动，它推动着时间不停向前，也使游戏里出现了昼夜交替的自然现象。虽然在即时战略领域里这并不是什么破天荒的创新，可在《千年战争》中这个变化有了它实际的意义——关系着地图迷雾的有无：白天你可以对探索过的地方一览无余，到了夜晚不经过的地方就被笼罩上了迷雾。这样一来在玩家对战时，夜间调动兵马就成了出奇制胜的准则。除了昼夜更替外，天气的变化多端也是一个特色，刚刚还是万里晴空，可瞬间就能下起瓢泼大雨，这对游戏中的地形也是有影响的。平时河流上的浅滩会被大雨淹没，使人一段时间内无法通过，待雨过天晴后河水退去就又恢复了原貌。玩家利用这点，就能在进攻时不受它的制约，防守时依仗它和敌人周旋。另外，弓箭在《千年战争》中起着举足轻重的作用，对箭支的选择也是一门学问。每个国家都可以研发出双箭、火箭和毒箭，并可在商店中买到。一般在攻击建筑物和重型武器时用火箭可以将它们点燃，对付大群的敌人用双箭往往事半功倍，而毒箭可以额外消耗受伤者的体力，总之合理地运用箭支就能用最少的损失消灭更多的敌人。

也许是《星际争霸》在韩国人心中至高无上的地位，使得《千年战争》的操作有效仿前者的迹象，而一些细节上的改善使它更加人性化了，常用热键基本被合理地安排在了手边，在紧张激烈的战斗中玩家可以不慌不忙地下达命令了。游戏的配乐蕴涵了浓重的民族特色，而且每个国家的方言语调都有细微的差异，大量丰富的音效伴随着游戏，很好地烘托了乱世的氛围。

最近两年，韩国的游戏业发展迅猛，成为亚太地区的一匹黑马，许多优秀的作品也纷纷在我国抢滩登陆，本文为大家介绍的《千年战争》就是其中一部具有特殊意义的即时战略游戏。它现在已被西山居汉化引进，喜欢新颖历史题材的玩家一定不要错过呀。

■ 游侠创作室 幻文

82

制作	HQ设计组
发行	金山
载体	CD×2
类型	即时战略
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

到了公元2050年，人类在生命科学方面已经取得了巨大的成功，人造肢体也能够像正常肢体一样配合着人的大脑做出反应。但是仅凭这些，下一代的生存状况还是不能得到保证。将人类从疾病中完全解脱出来并改善现有的弱点，看来只能依靠完全解读基因密码来解决了。但是对高科技的探索是需要巨额资金的，亚洲在此时已经成为世界最大的市场。为了不失去各自在经济上的领先地位，欧美的诸多发达国家纷纷组成联盟研制开发高新科技，而亚洲很多落后国家都不愿意在科学技术上花费大量的资金，欧、美联盟又对高科技产业进行严格的封闭。结果，亚洲就沦为这些国家、财团彼此大动干戈的场所。不过，联合国的地位还是显赫的，因此至少国与国之间的正规战争是不会发生的。在这种状况下要想使对方屈服看来只有一种方法，那就是利用雇佣兵。





以上就是由汉堂科技最新推出的战斗游戏——《致命武力》的故事背景。想必大家都还记得凭借出色的战斗画面和剧情令无数玩家为之倾倒的《炎龙骑士团》吧？《致命武力》应该算是在汉堂科技发展道路上的又一个里程碑产品。

可以说《致命武力》是角色扮演和战棋游戏的完美结合。在以往的战棋游戏当中，通常可以让一些“替死鬼”去冲锋陷阵，而精英们总可以留存下来，在关键时刻发威。但是，在《致命武力》当中你却找不到“替死鬼”，游戏中的6个人是一个整体，他们将陪伴你直到通关为止。下面小生就先简单介绍一下游戏中我方的6个人物吧。





魔术师（Magician）：是1号队员。看似少年，却已是成年的魔术师，自小就被父母抛弃，正在准备自我毁灭之时，被“组织”发现。在“组织”的努力下，获得了完整的智能开发，原本隐藏着的超能力也得到了开发。

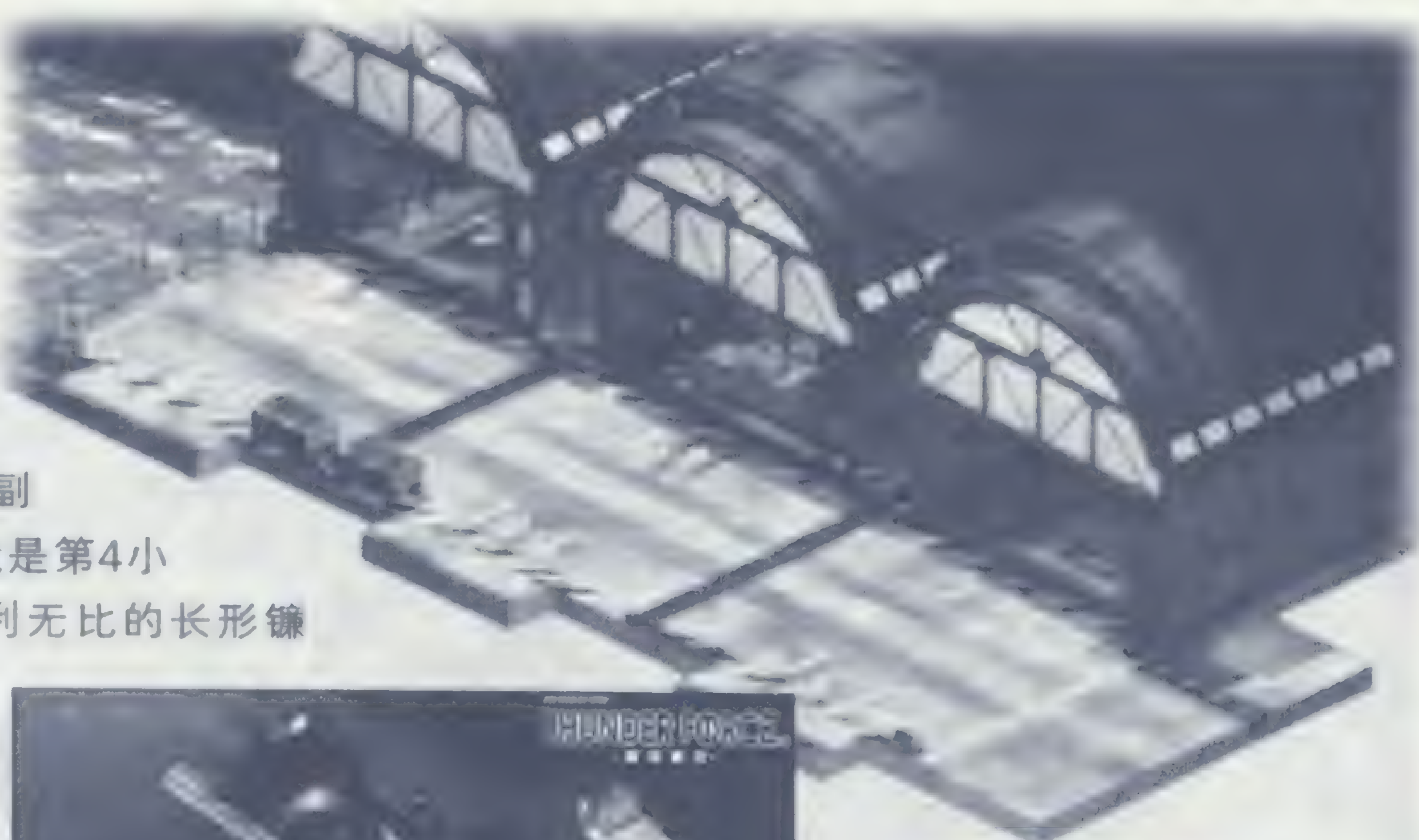
战奴（Chariot）：是2号队员。据说是来自一个内战着的国家，打小就扛着沉重的军火跟随着游击部队战斗。有着临危不惧的过人胆识，对兵器有着极大的兴趣。在一次刻意的计划当中被捕，受到肉体上的改造。所有的军备，包括军舰、潜艇，他都能轻易操控。

月神（Moon）：是3号队员，也是队中唯一的女性队员，就职于国家机密情报单位。在一次任务中不幸被俘虏，被敌人残忍地毁掉了视觉与听觉，却因而激发了她心灵医疗的潜在能力，凭借此能力她逐渐恢复了视觉与听觉，并依靠聪慧的头脑和敏捷的身手成功地逃出了敌营。这引起了“组织”对她的兴趣，于是就将她调到“组织”内进行了更进一步的心灵超能训练，使她的意念医疗恢复能力更加完善；另外“组织”还利用尖端的生物科技移植术改造了月神原本被损坏的视觉和听觉。从而月神成为第4小队探索前锋的主力队员。

力士（Strenth）：是4号队员。曾经在地下格斗场有过连胜24场的惊人纪录，而后被所属的黑道集团下了格杀令。无限的体力支撑着其魁梧高大的身躯。经过改造之后，肌肉组织的结构得到了进一步增强，变成了刀枪不入的金刚之身。



恶魔（Devil）：是5号队员。来自神秘的亚马逊森林，过着野人般的生活，因其踪迹被“组织”发现而被“组织”猎获。有着非人类的特殊气质，身体的细胞可以随着意志变化出多种动物及昆虫的感官功能，是该小组中最令人胆寒的角色。



死神（Death）：是6号。拥有一副清秀的面孔，眼中却充满了杀气。他就是第4小队的队长——死神。身上配备一把锋利无比的长形镰刀，杀敌总是在一瞬间完成。身为一队之长的死神负责接受“组织”赋予他们的任务，拟定计划并指挥其余的5名队员完成所有的攻击行动。冰冷的语调和简洁的措辞配合着他的长刃镰刀放出一阵阵的寒气。



因为在游戏中我方人员只有6名，而且各个角色的特点也非常鲜明，因此，排兵布阵就显得尤为重要。能否熟练运用各个角色，发挥出最佳的整体作战能力就是对玩家最大的考验。相信你高超的战略思想在这里能够得到淋漓尽致的发挥（如果你有的话^_^）。

《致命武力》中等级的提高也采取了不同于以往战略游戏的新方式。在《致命武力》中玩家只有打败比自己等级高的敌人才能获得技能点，否则只能赚到经验值。游戏除了一般的等级之外，还提供了S、A、B、C、D、E6个等级，而这种等级的提升是受到场景限制的。看来，不仅是足球界，在游戏界也开始越来越注重整体的力量了。

《致命武力》有别于同类游戏的又一个显著特点就是在游戏中看不到任何的道具店。所有的道具都是从敌人身上或战场上得到的，而且采取了随身武器终身携带的方式，大有“刀在人在，刀亡人亡”的感觉。

此次汉堂科技在音乐方面也下了不少功夫。游戏中的音乐是由汉堂科技新成立的音乐部门自制的，配合着游戏的背景，音乐普遍采取了“超现实”的风格。颇具魄力的过场音乐在同类游戏中也是很少见的。游戏中背景音乐随剧情发展的变化也是相当丰富的，真是令人大饱耳福。

在画面方面，《致命武力》提供了640×480、800×600两种分辨率，玩家可以根据自己电脑的配置随意选择。《致命武力》还采用了斜向的3D战场，令物体更具立体感。高清晰度的画面加上华丽的特技效果会让玩家在激烈的战斗中尽情感受视觉上的震撼。你是否想象过50年后城市的模样？看一看《致命武力》的场景吧，是不是和你想象的如出一辙？

虽然《致命武力》有着诸多游戏没有的特点，能够给玩家声效和画面上前所未有的震撼，但是笔者认为《致命武力》最巧妙的地方就是将游戏的背景年代设定在2050年。长着人耳朵的小白鼠以及各种人造器官移植的不断成功，无不意味着游戏中假设的可能性，更妙的是我们大多数玩家都能活到2050年，到时候还可以看一看“理想”与“现实”到底有多大的距离。快点和你的另外5个伙伴进入战斗，去享受战斗带来的乐趣吧！

◆北京 幽奇

74

制作	汉堂科技
发行	智冠科技
载体	CD×4
类型	策略
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

半条命——蓝色行动 Half-Life • Blue Shift

“早上好，欢迎乘坐黑山研究所公交电车。现在是上午8点42分，气温华氏91度。本车开往研究所3号区……”在公式化欢迎词的伴随下，电车缓缓驶入戒备森严的黑山研究所。自从上次出现异形入侵事件



后，研究所里的警卫力量大大加强了。我因为升到了3级，才有机会得到一次休假。现在回来上班，眼前的景象既熟悉，又有点陌生，人们还是那么有条不紊地忙碌着。电车穿越黑乎乎的隧道，经过数道关卡，终于停了下来。走上站台，咦，打不开安全门？“请等等，我从里面开，门有点问题！”里面的警卫大声喊道，随后传来一阵声响。无奈，只有等待。忽然听到电车行驶的声音，回头一看，这不是Gorden Freeman吗？他



笔直地走过去了，瞟都没瞟一下站台上的我。嗯，也许他在思考复杂的问题吧！作为警卫，第一职责是保护研究所里的装备、物资，其次是这些傲慢的科学家们的性命，最后才轮到自己。如果不是冲着那份不菲的工资，谁愿意伺候这些古里古怪的科学家啊！

危机浮现

随着悦耳的一声响，门总算开了。同事解释道，研究所最近发生了各种各样的技术故障。往左下台阶，到大厅。坐在桌后面的警官吩咐我先去取装备，然后陪同两名科学家去G区检查一下那儿的故障。另一张桌边，一名科学家正对警卫苛刻地责备某件琐事。走大厅左边，进入个人物品间，找到标有“CALHOUN”字样的柜子，穿上防弹衣戴上警帽。返回大厅，走右边，乘电梯下去，来到靶场。按数字面板，一路穿过多道门，在门卫处领到9毫米手枪。进靶场试射几下，重新找回点开枪的感觉，并搜刮这儿的所有弹药。另外，在这一层的摄像监视室可察看到数处现场情况，一切正常。返回到最初进门的地方，这次走右边，经过H-E粒子实验室，前往G区实验室。



途中看到几个人正在试图修理某台仪器，没想到它突然爆裂了，好在没人受伤。看来，研究所里的确有些异样……

在尽头站台，一位坐着读报的科学家说电车出了故障，暂时不能乘车前往G区。在旁边找到维修入口（MAINTENANCE ACCESS）标识的梯子，由它而下，穿过铁门，下台阶来到高压电室。打开栅栏门，合上电闸，再搬开门前的桶子，进去后转身，拨照明开关，漆黑的房间顿时明亮起来。前行穿过储藏区，爬楼梯上铁架走道来到水渠旁。一辆电车驶过后，栅栏门上的指示灯变为绿色。按按钮将桥降下，由它来到G区。在尽头的电梯里，两名科学家正在那儿等着。简单地按一下控制面板，电梯开始下降。不一会儿，电梯灯光突然忽明忽暗，并传来警告提示，好在随即又正常了。希望电梯别出故障哟，我可不想摔死！还没等心情安定下来，整个电梯又开始震动……。“喀嚓”一声，碎裂的金属砸死了身边的一名科学家，灯“叭”地一声灭了。难道我就这么不走运，回来上班头一天就要死在这儿？但……前面怎么回事？是异形！“哐”——电

梯坠落了！

职责所在

噢……我的头，好痛啊！真不敢相信，我……还活着？这是哪儿？睁开朦胧的眼睛，那是异形在啃人吗？天哪（又晕了过去）……



不知过了多久，我终于清醒过来，活动活动筋骨，居然没受什么伤，真是奇迹，可能是同行的科学家做了垫背吧。必须离开这个鬼地方，但前面有怪物，可得小心。离开电梯间，捡起铁



钩，转弯时掏出枪击毙2个震荡异形。砸碎仓库里的所有盒子，找到少许弹药。在尽头一房间发现电线盒，击毁它。打开手电筒（F键），返身出来，从泛着蓝光的走道下去，推开电子门。前面办公室的地上流淌着一些绿色的液体，还散发出刺鼻的气味，看来必须避开它们。击毙数个跳虫怪，经由房间中央的桌子到对面左转。穿过门，又击毙一个跳虫怪，捡起桌上的弹药，上楼梯。“嘿，很高兴见到你，但这儿是我先来的，你不能在这呆久了，否则他们会发现我的……”，藏在天花板阁楼里的科学家居然这么赶我走，全然没有我那种如遇亲人的感觉！按照这位老兄的说法，唯一能逃出去的道路是穿过水渠。扭头一看，下方栅栏后面摆着几个桶，开枪击毁它们，将栅栏炸出一个洞。穿过它，来到一条深沟前。按按钮，乘传送机越过深沟。几个怪物冒出来攻击我，比较讨厌的是闪电异形，即使击中其头部也要两三枪才会倒下。

前面两扇大门都开不了，只好进旁边的一扇小门，见到两个杠杆开关，拨南面隧道的开关。离开此屋，从开启的大门过去，沿途有许多箱子和异形。从另一半开着的大门底下蹲着过去，在被砸死的警卫身边找到头盔和弹药。这儿初看已无出口，但我注意到开关对面的墙上有一段红色的梯子通向上方，于是拨动两开关，将半空中的升降台降到合适位置，再将小箱子拖到左边的升降台旁。施展跳、蹲的技巧，依次跳上小箱子、左升降台、大箱子、右升降台，最后跳上红梯子，攀至上层平台。前行遇上5个闪电异形，边退边打，躲在拐弯处等它们过来再迎头一枪，可击毙之。在区域尽头找到标识为B-03的楼梯，下去，发现到了排水渠。在铁架走廊的分叉路口先右转，跳到前方的梯子，爬上去，发现一个转轮，拨动它。顺走道转弯，发现被蒸汽挡住。从旁边的梯子下行，发现另一个转轮，拨动它即可关闭蒸汽。到低矮走道的尽头，从已死科学家身边拿到霰弹枪。在这儿见到一个指向上面楼梯出口的标志，但无法攀上那个梯子。返回到高层平台，穿过原本喷蒸汽的走道，抵达一间控制室。按动开关，指示灯转绿，窗外远处斜坡处降下来一个升降台，上面载着一只标识为EXPLOSIVE（爆炸性）的箱子和3个闪电异形。朝那几个异形开火，但注意要留着那只箱子，因为等会儿要用到它。

原路返回到起始的排水渠房间，往走廊的左边走。上楼梯，俯视下面的水池。天花板的红色装饰品……怎么会蠕动啊？看来不是善良之辈，跳下水中，避开那些垂下来的绳子，从水里游到第三个栅栏处，进去找到标识为FLOW CONTROL的转轮，拨动它，水池里的水升起。游出去，由大管子爬上平台。穿过门，击毙逼近的闪电异形。当走过铁架走道时，半空中又出现敌人。往回退，前方的走道突然断裂。



跳到下方的大管道上，顺着它往前，落到平台上。刚转个弯，就看见一个警卫在与两僵尸搏斗。僵尸速度慢，轻松地用手枪摆平4个，拾得盔甲、弹药。走下被水淹没的地区，遇上吐绿液的异形，以霰弹枪双管齐发的方式，一枪可毙之。途中当然还少不了闪电异形，一路杀过去，最终找到一些霰弹枪弹药和升降台。在隧道的另一端是发动机开关，拨动它才能启动升降台。乘升降台上去，来到前不久在控制室所俯视到的那个炸药箱旁。将它推到下面的水沟里，顺流而

下的炸药箱将摧毁水流前方的一个涡轮。跳下水沟，从炸开的缝隙中穿过，来到获得霰弹枪弹药的区域上面。现在简单地抓住梯子并爬上去……咦？怎么上面有人说话？

货场寻人

唰……上面的人扔下来一具警卫的尸体，天哪，那不就是Timmy吗？简直不敢相信，军队开到研究所里来了，而且他们正在枪杀警卫？！不管发生了什么，我都必须十分警惕了，希望能够逃出这个该死的地方！由长梯上去，终于到地面了，立刻传来机枪





扫射的声音，赶快躲在旁边的路牌后面。刚探头观察，来自左边大门的一梭子弹砰砰打在旁边的岩壁上。不过我已看到那儿有辆军车，想必有什么好东东。冲到道路对面的岩壁后面，然后快速蛇形冲向军车，霰弹枪双管齐发（鼠标右键），干掉沙包后的两台自动机枪。进入军车，获得手榴弹等物品。旁边的这扇门开不了，到另一扇大门前，按数字面板开启，进入一条宽敞的隧道。转个弯，在车辆处发现科学家和警卫的尸体，显然是被乱枪打死的。屋漏偏遭连阴雨——地下是异形，地上是军队，这可真是灾难的一天啊！



沿隧道转个弯，前方赫然一队军人，我闪！砰，一颗榴弹在我刚才的位置爆炸，好险！咦，怎么没人追来？探头一看，他们已经将大门关上了。返身来到车辆旁的栅栏前，抽出铁钩砍开门，见到墙壁上蒸汽通道入口的标志。拨旁边的转轮（按住不放），钻入向下的通道。没一会儿，梯子突然断掉，我也跟着落下。抽出手枪击毙扑来的跳虫怪，顺着狭窄的隧道前行。一路少不了跳虫怪，还有个别吐液异形。走过铁架走廊（被蒸汽所伤），在尽头拨门边的转轮，进入下一通道。前面被喷出的蒸汽挡住，蹲下，经过第一道蒸汽，拨右边的转轮，关闭蒸汽，前行。第三段隧道被水淹没了，游到尽头，在门边水下找到转轮，拨动它开门。击毙沿途的跳虫怪和吐液异形，进地下室电梯，由它而上。

前方的通道变得宽敞多了，不过讨厌的闪电异形总是冷不防出现。行至分叉路口，先笔直朝前，用手枪消灭众多跳虫怪。在尽头房间砍碎所有箱子，找到一台医疗器，将血补满。再从分叉口另一道走，小心突然出现的闪电异形。前面的道路被破坏得很厉害，空中不时有电击闪过。观察其规律，找个空隙快速冲过去。到尽头，传送出来的闪电异形被爆裂的通风管砸死。搬动旁边的箱子，垫在断裂的通风管道下面，借助它们蹲跳入通风管。打开手电筒，抽出铁钩，顺着管道前行。不时有跳虫怪扑过来，立刻给它夺命一钩。在第二个通风口栅栏处，砸开它，转向这条通风口，最终落到一堆满箱子的房间。出门往左下楼梯，从警卫尸体处获得盔甲，然后准备从仓库右边上楼梯，发现上方有两名士兵。用左轮手枪打残一个，接着后退，等敌人冲过拐弯时，以霰弹枪打击，注意避开他们发射的榴弹。干掉他们后，拿到MP5机枪。上楼梯，进右边的办公室，一名垂死的科学家告知，一些员工计划利用实验室的某些科技原型逃出这儿，不过只有找到Rosenberg博士，才有可能做到这一点，他刚说完就咽了气。

转身刚出门，对面冲进来一名士兵，我本能地抬手一霰弹，将他打成马蜂窝。穿过走廊，进入楼梯间。一路悄悄往上，从扶手缝隙中偷袭敌士兵，然后换霰弹枪打击冲下来的敌人。摆平3名士兵后，由一楼的走廊穿行至外面的庭院，这儿有一队士兵，就是原先朝我放榴弹、关大门的那帮家伙。用榴弹或遥控炸弹解决掉大部分，再换MP5干掉其余的（使用MP5时按鼠标右键）。在两辆车子附近又找到许多弹药，不过庭院两头的门都开不了。我注意到出口左边有一堆箱子和轮胎，由它们可以上至二楼窗户……哒哒哒，还没等我靠近，一个家伙砸碎二楼的窗户一梭子打来。击毙他，左跳右跳到窗户边缘，爬进办公室。右边的门通往楼梯间的二楼，所以左转，一直到仓库警卫室。砸开栅栏锁，拿光弹药。来到一片宽敞的室内卸货区，门刚打开，就听到军人们的呼喝声。守在门边，霰弹枪双管齐发（鼠标右键），可

放倒一人。适时后退，换榴弹打发敌兵。出门进入对面的包裹收发室，在黑暗中发现很多科学家的尸体，显然是被军人们集体屠杀了，可恶啊！在卸货区，打开右边红色的集装箱，里面有一名科学家，不过他不是Rosenberg。左边蓝色的集装箱里发出古怪的叫声，不动为妙。推右边的小门，迎面遇上两士兵，一发榴弹正好解决他们。进去，绕行至货运大院。



引诱敌兵冲进门里，正好迎上我的双管霰弹和榴弹，然后冲出去清除残余敌人。虽然站台上有血和盔甲，但暂时先不用。在平板列车上，我看见3只绿色的箱子，于是砸开中间标识为.50 CAL的那只，露出一挺机枪。先试试手，嗯，果然好爽，就是操作有点不便！经过后面的一只集装箱时，里面传来科学家的喊叫声，但它的门被两个大电缆线轴挡住了。开枪击碎线轴底部的4块木塞，线轴滚开。进入集装箱内，令人失望的是，他仍不是Rosenberg。退到外面（存盘），握紧机枪，前方大门徐徐拉起，几名士兵从里面冲出来。机枪一通猛扫，不怕死的就来吧！消灭数群士兵后，到站台上补血和拿盔甲，然后前行穿过隧道。



来到另一片开阔区域，大门前停着一辆军用卡车，当然少不了士兵，还有……一辆坦克！将敌兵引诱到隧道里，用榴弹和MP5消灭他们。看到军用卡车里装有火箭筒及弹药，但必须引诱坦克炮塔转向。利用坦克炮塔转动很慢的弱点，在庭院里转圈，从板车另一侧的底部蹲下钻过，再跑回到卡车里取火箭筒，然后继续围着坦克转圈，用四五发火箭弹就可摧毁它。之后打扫战场，在板车上获得许多弹药，再进入坦克旁的小门，出门时用榴弹摧毁右边的一挺自动机枪。在隧道里，一辆运输板车堵在出口大门前。砍碎所有箱子，尽头露出四个气罐。离远点，举枪朝它们射击，将大门炸开一个洞。探头往外看，被敌兵发现，好在他们进不来。打一会，蹲一会，用MP5清除庭院里的群敌，然后跳出去。来到货运中转区，地面上的轨道看来是可以转动的。进入控制室，拨杠杆开关，使庭院中央的轨道转动。再按右边的按钮，将Bay 5的门打开，露出一节平板货车。进入Bay 5，上货车，启动发动机，将它开到庭院中。上站台，打开集装箱，在里面又发现一名科学家。“真高兴看到你，警卫先生，我是Rosenberg博士……”哐！还没等我高兴起来，身后的门就被人关上了。“困住他了，Freeman也在里面，哈哈……”几个敌兵在外面喊道，似乎在同友军无线电联络。不好，中埋伏了！Rosenberg博士倒比较镇静，告知只有利用以前研究的空间传送技术，才有可能逃离这儿，实验室就在仓库的下面，但首先必须先从集装箱里逃出去。博士甘愿作人梯，送我从箱顶的天窗爬出去。干掉外面的3名士兵，接应博士出来。

和博士一起进入Bay 5左边的门，上台阶，穿过收货办公室，小心右边房间里有拿霰弹枪的敌兵。跑过办公室，清除敌人后，Rosenberg自己跟上来。下三层楼梯间，来到一面未完工的墙壁处。Rosenberg说墙壁后面藏着一台老电梯。砸开墙，和他一起上电梯，下行，进入旧实验室，这儿还有两名科学家。Rosenberg博士跟他们快速地交流着。这儿



的设备情况看起来还算良好。博士对使用传送技术逃跑比较乐观，但当前的目标传送点不在地球，而是异形的世界，必须有人去那儿改变设置。不用说了，我是唯一的人选。一会儿，传送装置准备就绪，当Rosenberg给信号时，我跳入传送球中……绿光在眼前闪动，谁知道会到哪儿。传送技术？异形世界？这

些和警卫有什么关系啊！而我现在却必须将两者都体验一回，只是为了逃离……我的工作？

异形世界

OK，到了。这是什么地方，异形的世界？风景这么优美啊，完全可以作模拟异形公园来经营嘛！震荡异形的怪叫声打断了我发财的遐想，还是命要紧。掏出手枪，击毙逼近的怪物，那些矗立的尖杆植物似乎也不友善哟。由旁边的岩石堆跳到上层的环行道。咦？怎么轻轻一跳就这么高，可能是重力不一样吧。一路转到环行道远端的开口，进入黑乎乎的通道，打开手电筒，掏出手枪。在隧道尽头砍开藤蔓，钻入低矮通道。来到有两根尖杆植物的洞穴，走右边的通道，在分叉口左转获得弹药补给。在3根尖杆植物洞穴，有许多分叉，右边第二条通道（斜坡上面）是正确的方向，小心从另一洞口冲出来的吐液异形。我最终出现于一个积水的洞窟，天花板上垂着一些红色蠕动着的植物。从左边道路进去，这回不用蹲下了。来到一悬崖边上，前方漂浮着多块大石。在岩石间跳一跳，到第六、七块石头处，突然出现几个闪电异形，用MP5一顿扫射。接着跳过余下的岩石，安全抵达另一端。穿过隧道，击毙震荡异形，往前行又遇上悬崖和一些漂浮的岩石。一连串跳跃后，来到中央矗立着树杆的空中小岛，这时天空中出现异形飞船。清除旁边的3个闪电异形后，我沿着被轰倒的树杆，走到对面平台。砸开地上的藤蔓，从小洞掉下去，落在一条小溪流里。往前游，上浮至水面，击毙吐液异形。右行下到另一条溪流，在瀑布边缘看见对面山体上也有一条瀑布。纵身跳到下面的水中，在半空中击毙下面小块陆地上的吐液异形，从其旁边的红色气囊跳至对面的山洞口。避开垂下的长藤，沿水流而下，在一片开阔地带翻越岩石前行，消灭沿途的异形。在另一水池，







再次利用红色气囊跳到高处洞穴口。终于来到传送装置的设置点，下到空阔地带，使用蓝色的盒子，中央半圆形的装置启动，银色控制仪的盖子打开，显示出控制面板。上面有两个旋扭和显示灯。拨旋扭，使黄色的三角形在稍大的红色区域里变为直线，听到机器悦耳的BB声，显示灯转为绿色。当两个旋扭都正确设置后，装置完全启动，出现许多异形，没必要与它们纠缠，赶快往左跑到洞穴里。刚进洞穴，突然出现的闪电异形引起塌方，一块天花板掉下来砸死了它。攀着碎石爬到上层平台。在洞穴出口一一击毙外面的异形，往右跑进另一条隧道，在洞口遭到最后数个闪电异形的拦截。一路穿过隧道，在尽头落下，来到最初被传送到异形世界的开阔区域。刚出洞口，环形道路上又传送出许多异形，同时右边出现一颗硕大耀眼的光球。博士的声音响起，督促我快点通过传送球。我顾不上打击怪物，一个圆弧跳扑进光球……

充电

终于回到地球上来了，感觉颇为亲切！Rosenberg对我的平安归来表示祝贺，但由于储备电池的电耗光了，必须到地下基地去充电。虽然已经派人下去了，但一直没回来。OK，既然这么说，那我是当仁想让……也让不了的。跟着博士到电梯间，乘电梯下去。开门击毙吐液异形，右转乘升降台上去，门打不开，但透过栅栏可以看见科学家和警卫正遭异形攻击。这儿大概就是电池充电站，可惜我帮不上忙。由升降台下去，往对面的门走，听到里面传来金属切割的声音。往后退，等敌兵将门推倒时，一发榴弹正好解决他们。继续前行，遭到军人的顽强阻击，敌人数目不少，即使用火箭筒也不过分。把握形势，必要时可撤退，并发现一些补血包。杀过数间房，来到一条俯视冷冻剂排水渠的铁桥上。走过桥，再次遭遇众敌兵拦截，用遥控炸弹和榴弹对付他们，然后搜刮弹药。上红梯子，击毙对讲机旁的敌人。从对讲机往左，将俯视到刚才的那座铁桥，可惜没有电能，不能将它升上来。走对讲机右边的路，来到冷冻液排水室门前。一名士兵倒在地上，连接门上炸药与引爆器的导线断了。右行是主涡轮冷却室，清除怪物后，冷冻池冰冷的寒气告诉我不可能游过去，但里面的那些桶也许能派上用场……

返身砸碎角落里的箱子，将金属桶拖到导线处，使其连接上断裂的部分。然后拉动引爆器，迅速后撤。随着一声巨响，门被炸开。穿过破门，干掉拦截的异形，来到冷冻液排泄室，拨转轮将水位降下。返身进入控制室的隔墙房间，由电梯下到冷冻池底部。这儿有两个桶，还有两个在中层平台上。爬梯子上到那儿，将它们推下去，这样就有4个桶了。借助底部铁栅栏的中心线为坐标，推动桶，将它们排为一条直线，与上方断桥的方向和方位一致。乘电梯返上去，到控制室再次拨转轮，升起冷冻池的水位，那4个桶跟着浮上来，正好形成一座浮桥。



转到浮桥前，正要过去，对面传送出异形。退到走廊里，用MP5消灭它们，再一步步小心地由浮桥过去。继续前行，一路击杀异形，来到另一片冷冻池区。先消灭对岸的敌兵，再偷袭左边远处平台上的大异形。翻越众多箱子，上平台。一路避开破裂的管道、提防跳虫怪，来到能源控制室。击毙吐液异形，按左右两开关，冷冻池上的两个主涡轮即开始转动，所有显示灯转为绿色。然后由控制室外突出的平台跳下去，直接回到冷冻池区，再次小心地从浮桥过去，回到先前对讲机的位置。来到俯视铁桥的平台上，按动按钮将铁桥升起，穿过去，击毙两闪电异形后，见充电站栅栏前坐着一名受伤的警卫。他试图演示如何给电池充电，但因伤势太重而气绝。打开栅栏门，将旁边的蓄电池拖到充电间，按下按钮。充电完毕后，将它拖到外面的电池传送电梯，拨开关把它送给上面的博士。而后打开右边的门，由电梯返回实验室。



自由

Rosenberg很高兴看到我安全归来，但时间紧迫，现在还不是庆贺的时候。按照博士的指示，我爬梯子上至铁架走廊，右边一台仪器上显示SYSTEM PRESSURE的标识。到尽头由左边梯子下去，进入控制室。先按下Main Power开关，给设备供电。哦，不好，设备故障！“快去按住压力阀！”听到博士的指示，我快速冲回铁架走廊上，按住SYSTEM PRESSURE不放。等压力恢复正常后，转身击毙旁边的两怪物。回到控制室，当Rosenberg发出提示时，按传送场开关按钮（Field Damping Locks），依次送走两名科学家。此时，附近区域似乎传来了军人们的呼喝声……

下一个是Rosenberg，他说已经调整了传送程序，在他走后将自动进行下一次传送。目送他走进光球消失，该轮到我了。砰砰砰，士兵们砸门的声音清晰可闻，我转身上梯子，一道火弧正沿着对面的门缝移动，显然他们正在切门。怎么这个时候来捣乱？我掏出遥控炸弹，扔一颗到门边，然后在拐弯的铁走廊上等。当门倒下时，引爆炸弹，送众敌归西。再回到控制室，按下传送启动按钮，迅速攀上铁走廊，顺便将武器换为火箭筒。底层已出现敌兵，管他的，挡我者死，火箭弹呼啸而出。跳到地面，我飞步跳向那可爱无比的光球……

随着绿光淡去，终于看见3位科学家了。这儿显然与研究所不一样，栅栏前面竟然是……公路！“很好，我们终于都出来了……嗯？怎么不对劲，Simmons，过来看看”。走近的Rosenberg表情由高兴变为迷茫。是啊，怎么还有绿光在我身边晃动？呼——我突然又被传送了，来到一片黑暗的异形世界，不会让我饿死在这儿吧？还好，绿光仍在晃动。一会儿之后，再次被传送，来到一间小仓储室。隔着窗户栅栏，我看见两名士兵拖着一个浑身浴血的人走过，他们终于抓到了那个名叫Gorden Freeman的家伙了。呼——我又一次被传送走，幸运的是，这次又回到了科学家们所在的庭院，完好无损，不再发绿光了。Rosenberg如释重负，庆幸我没有陷入无穷无尽的传送循环。随着Walter拉开栅栏门，自由之路终于呈现眼前……



※ 湖南 天弈

85

制作	Gearbox
发行	Sierra
载体	CD x 1
类型	动作射击
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000/NT
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

大法师

The 4th Coming

欢迎你到大法师的世界里来闯荡，下面就让我们一起去找寻刺激和冒险吧！在T4C里有很多非玩家角色（NPC），他们会提供一些有价值的情报（不过这些情报很多时候是需要你替他们做些事情才能够得到的，而且在回答他们问题的时候要小心你的用语），并且引导你参与许多的任务，直到你最后揭开谜团，发现背后的邪恶阴谋为止。值得注意的是有些NPC会因为时间的不同而做出不同的事情或说一些不同的话，如果你正在准备完成某一项任务，并且任务和这些NPC有关系的话，那你最好在不同的时间去探访他们以获得情报。



在《大法师》中，任务有大小之分，大的任务就像是贯穿整个游戏善恶之间的如同史诗般庞大的斗争， 你可能会因此而变成一个英雄。在你玩的过程中，你会发现有“善的任务” 也有“邪恶的任务”，不管往哪个方面走，如果涉入太深的话，你就会发现要回头来改变整个故事的进展需要花费很大的力气，因此在你和别人交往之前最好慎重考虑，因为NPC都会记得你是什么样的人以及你的所作所为，所以如果你一旦成为他们所讨厌的那一类型人的话，他们是不会搭理你的。至于小的任务呢，应该是所有玩家都可以做的，一般不会考虑你是属于“善”还是“恶”的一派。

做任务之前先要接任务，有时候接任务并不是那么容易的，你必须注意和NPC的对话，他们在话语中有一些关键词句，最好找寻一些能够引起他们兴趣的话题。很多时候你会遇到选择题，这时就要小心地去选择，因为并不是每一次你想改变决定的时候都还有机会。

做任务一般都会有奖赏，有的任务你会得到黄金或物品，有的会是经验值，而有的甚至是要求你再去执行一些新的任务。除了这些奖赏外，有些任务会影响NPC对你的看法（你的名声）。比如说，你要是做了一些好事，就有可能获得某些新的任务，但是与此同时你也会失去另外一些类型的任务。反正有失有得，就看玩家自己的选择了，下面就为各位列举出《大法师》中的一些相关任务。



邪恶任务：在光明之港里找到那个可以训练你闪避能力的NPC——Kalaster，跟他说“Barlok”。他就会告诉你关于邪恶的玻拉尔克（Barlok）的一些事情。然后去神庙的地下4层找到Barlok，跟他说“Evil”。他便会请你帮助他和他的朋友，之后他会告诉你一句暗号（通常都是“Nightingale”）。注意：当他说出暗号后，他会企图杀死你，千万不要干掉他，逃走就可以了。回到光明之港去找Kalaster，跟他说出Barlok给你的暗号。接着他就会不断的请你完成任务，现在你只要对他说“任务”，他就会让你去找Edgar Gimpleston说话并得到一些黄金。在找到Edgar Gimpleston之后，对他说“protection”，他会攻击你，干掉他之后能得到一些黄金和经验值。再回去找Kalaster，他会问你得到黄金没有，回答“yes”。他就会告诉你一些有关任务的事情，以后你就可以不断的找他接任务。

怒风狂啸之盾：先到怒风狂啸去，在城门左下角有一栋灰色的砖房，里边有一个受伤的卫兵，跟他说“pain”，他会请你去帮他杀死巨魔（Troll）。然后你到阿拉卡斯岛最左上的岛屿找到Troll并且把它干掉，再回到受伤的卫兵那里，再次说“pain”，他会给你一面“怒风狂啸之盾”作为奖励。



蓝色药剂瓶：这个小任务要求你给住在德鲁伊营地的杜尼克斯号角风（Dunkis Hornwind）带去一片粉红色的树叶和一个苹果。跟他说“blue potion”，他就会为你制作出一瓶蓝色的恢复药剂。

Feylor之书：当你走过大迷宫中的一些楼梯，就可以到达一座废弃的小城。在那里找到一个被锁着的箱子（你需要一把铁钥匙才能打

开它），在这个箱子里藏有Feylor之书，把它带去给德鲁伊营地的Lantalir Rainmist，他就会给你一条蓝宝石的护身符（Sapphire Amulet）作为奖励。

夜晚之剑：首先你需要去找光明之港那个专门训练强力打击（Power Blow）的杰格尔卡尔（Jagar Kar）说话，跟他说"Sword of fury"，他就会告诉你他非常想要一把狂怒之剑。于是你去贾可的巢穴干掉那些地精法师（Goblin Warlock），直到你拿到了一把狂怒之剑。再将这把剑带到Jagar Kar那里，跟他说"Sword of fury"，他将会用一把夜晚之剑（Nightsword）来跟你交换。



地精热病：在光明之港的西北方有一小块土质地面，在那里你可能会遇到一个名叫Dorken Rotsmell的地精。他出现的几率非常之小。遇到他后干掉他，他会导致另一个NPC得上"地精热"这种病。现在就要去光明之港的酒馆里——跟格雷娜（Geena）说话，如果是她患了这种病，你就需要前往怒风狂啸的农田里和农民谈话。他会给你一片香草叶来医治这种病，随后你带着这片叶子回到光明之港的酒馆将Geena的病治好，再和酒馆老板交谈，他为了对你表示感谢，会奖励给你一些道具（可能很好也可能很一般）；跟卡拉斯特（Kalastor）说话，如果患"地精热"的是他，那么你就要去怒风狂啸找Lurker，他会让你付800两黄金，然后卖给你一瓶药，你将药带回去给Kalastor，他会给你4900两的黄金作为报酬；跟Murmataag说话，如果患病的是他，那么你需要去弄一些黄色的粉末来医治他，他将会给你4300点的经验值作为报酬。

黄金戒指：跟日岩公爵（Lord Sunrock）谈话，和他说"Jarko"，再说"法术书"（Spellbook），他会叫你去干掉贾可，并取得他身上的魔法书。你去"贾可巢穴"（Jarko's Lair）第三层把他干掉后，他身上就会掉下几件道具，其中包括魔法书，拿回去找日岩公爵说"Spellbook"，他就会给你一些经验值和一枚黄金戒指作为奖励。

生命之石：解法1：到德鲁伊的营地找莱恩大地之歌（Yrian Earthsong），跟他说"stone of life"。然后等过了15分钟后，再回去对他说"stone of life"，这时他就会告诉你，石头被偷走了，他会提示你游荡魔兽可能拿到了那块石头。然后你就去贾可（Jarko）的巢穴找到"背叛的魔兽领导"魔葛瑞夫（Morgrath），跟他说"stone of life"，他会给你说他有这块石头，但非常不幸的是被巨魔偷走了。现在需要去找巨魔，跟他说"stone of life"，他会跟你说他很喜欢闪光的石头，而他所指的闪光的石头就是日岩公爵Sunrock房子里的那块钻石。拿到那块钻石后再去跟巨魔说"diamond"，他便会用生命之石来和你交换；解法2：当你去德鲁伊的营地找到莱恩大地之歌（Yrian Earthsong）后，他会告诉你生命之石被盗走的事情，然后你要去"盗贼之城"对阿萨尔说"stone of life"，他会说他从一个蠢笨的巨魔那里偷到了这块石头，只要你愿意付给他1000两黄金，他就把石头



卖给你。当你拿到了生命之石后，就回到德鲁伊的营地对莱恩大地之歌（Yrian Earthsong）说"stone of life"，他会取回石头并奖励给你一把螺旋匕首（Twisted Dagger）。或者去找Araknor并对他说"stone of life"，他会用一把影子之剑来和你交换。

Araknor的学徒：你到光明之港的神庙后面去找那个巫师Araknor，跟他说"贾可"，他会

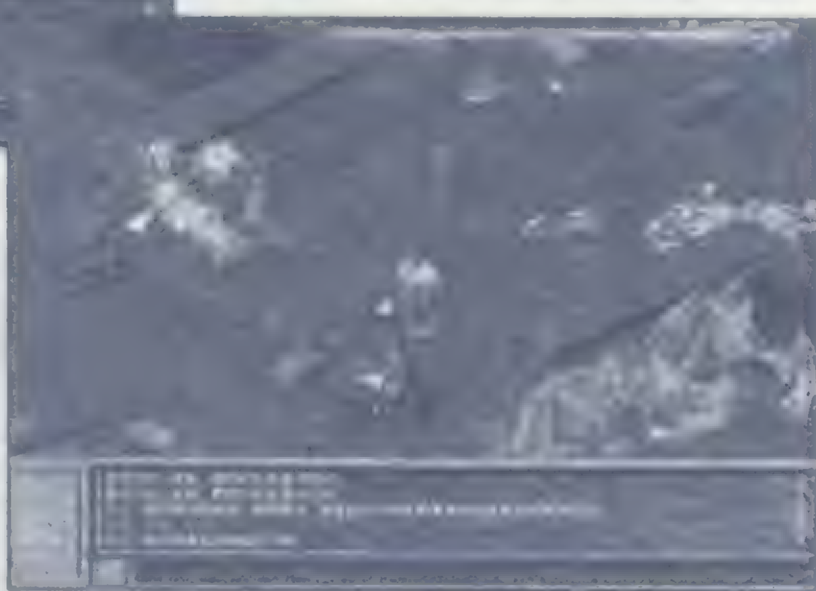


要你拿回"贾可的魔法书"。去贾可的巢穴干掉他后取到这本书并带回去给Araknor，他会奖励你一枚黑暗之戒并允许你拜他为师，之后你便可以免费的向他学习"轻微吸取"（Lesser Drain）了。

黑市任务：首先要找到光明之港那个银行里的基洛杜尔，跟他说"register"，他就会问你是否愿意帮他送一封信。回答"yes"，之后你便会得到一封书信。然后去防具店主（得不到经验和黄金）或者武器店主（能够奖励你一些经验值）那里说"letter"。再到布里根

斯洞穴的盗贼城市里，在左边的房子里找到那个戴精灵帽的埃萨尔（Assar），跟他说“report”。他





就会要你马上去见日岩公爵（Lord Sunrock）。见到日岩公爵后跟他说“report”。他便会对你表示感谢，并奖励你一些黄金和经验值。如果日岩公爵对你所说的“report”没有反应的话，那就可能是你时间拖太久了，必须重新再做一次这个任务。这个任务可以做两次，第二次要选择与第一次不同的店主“report”，这样的话你就能够得到两次奖励哦！现在你需要先升两级，然后回去找日岩公爵，他会责备你和别人合伙袭击了他最近的运货（如果他没有指责你的话，那一定是你什么地方做错了，没办法，重来一次吧）。完了之后再回去找埃萨尔，他会告诉你关于那次袭击的具体情况。然后他会邀请你加入他们，你回答“no”。他就会让你到怒风狂啸去找埋伏者（Lurker），并且谈话中提到了“影子的市场”。当你找到Lurker之后，跟他说“Market of Shadows”或“Black Market”。他就会带你到Tyath Mark——怒风狂啸的武器商人那里。对他说了“Black Market”之后，你就可以和他进行黑市交易了。如果他说他不做黑市生意，那可能是因为时间不对，你可以试试晚上再来。

钻石：在怒风狂啸找到日岩公爵（Lord Sunrock）所在的房子。在他的房间里有一个箱子，里边有一块钻石。怒风狂啸城中的其他箱子里也有可能会藏有钻石。然后去找日岩公爵并跟他说“Diamond”，这样你就可以得到400两黄金。

地精的信任任务：你要先到土匪洞窟（Brigand's Cave）找到一位老隐士（Old Hermit），跟他说“Trust”。他便会派你去找他的女儿。然后在怒风狂啸神庙的下面找到一位名叫Mirak Nira的女士，跟她说三遍“old hermit”，她便会和你谈起她的父亲。之后再跟她说“trust”，她会让你去干掉100个地精（以前你所杀的地精都不在此计数范围之内）。当你杀死100个地精之后，再回去找她，并对她说“old hermit”和“trust”，她就会给你一枚信任之戒（Ring of trust）。这时回去找老隐士，跟他说“trust”，他会收回这枚戒指，并给你一条铁护身符（Iron Amulet）和4000点的经验值。注意：在解这个任务之前你必须先杀过玻拉尔克。

（以下是阿拉卡斯的任务）

黑牙的黄金：首先你要到光明之港去找一条名叫黑牙的龙，然后对它说“黄金”，它就会问你是不是需要它借给你一些黄金，只要你回答“yes”，就可以轻松的得到200两的黄金。

地城的老鼠：你先要到神庙旁边去和那个穿着红衣的光明之港的萨马瑞坦人说话，关键字是“work”，回答“yes”。然后再向他询问关于“errands”的事。他就会让你到神庙底下的地下城里去杀死15只老鼠。当你宰掉这些老鼠后，就可以回到他那里再次问他关于“work”和“errands”的事，这时他便会给你2500点的经验值作为奖励了。

蝙蝠翅膀：首先你要得到一件腐烂蝙蝠的翅膀，然后到光明之港东边的那座法师之塔里，找到乌尔诺斯，询问他关于“work”的事情，跟他说“Ingredient”。他会对你说他忘记了。这时你要说“batwings”，他就会问你是否愿意卖一些给他，你回答“yes”。当这笔交易完成之后他便会给你一把头骨匕首以及2500点的经验值作为奖励。

坟墓入侵者：这时就可以回到光明之港去找巨龙黑牙，询问它关于“Tomb Raider”。它会告诉你有一个人类侵犯了它。再从墓地的地下入口进去，找到里面的那个唯一的人类NPC——坟墓入侵者，并把他干掉。你就可以回到黑牙那里，再问它“Tomb Raider”，它便会给你一些经验值作为奖励了。

到乌尘岛时空门的任务：当你做完了“信任任务”之后，继续对老隐士说“miracle”和“wizardry”。他会告诉你关于法师Lian Clar的一些事情。回到怒风狂啸找到Lian Clar，跟他说“portal”。以下就按提示做吧，Lian Clar会把你送到乌尘岛。以后你就可以随时来找他送你去乌尘岛。



古咒语包：道具1：黄色粉末，在阿拉卡斯的魔兽营地的阿洛夫克（Araf Kul）或罗需耶克奕尔（Roshnak Tul）的身上可以得到；道具2：盛有地精血的长颈瓶，从贾可巢穴的一些血地精身上可以得到，在贾可巢穴第3层的一些地精身上也会有这个东东；道具3：羽毛，在贾可巢穴中的地精队长身上和其他很多怪物身上都有；道具4：蜘蛛毒液，在黑暗蜘蛛的身上可以拿到；道具5：钻石，在日岩公爵旁边的箱子里头。在光明之港的法师塔背后侧面的法师那里可以制作古咒语包。当你得到了施法卷轴（enchanted scroll）之后，便可以去找阿拉卡斯的蓝斯银匠（东2580，南700）为你打造一些特殊的武器和防具。他能够打造祝福的链甲（Blessed Chainmail）、恶魔之刃（Demon Blade）和阴暗之刃（Gloomblade）。不过恶魔之刃和阴暗之刃并不是什么具体的武器，而是邪恶系的任务道具。



邪恶系通往乌尘岛的路：首先你要跟光明之港神庙地城中的玻拉尔克说“evil”。他会告诉你一个暗号，大概是“nightingale”。你需要对那个在光明之港里专门训练闪避的人卡拉斯特（Kalastor）说出这个暗号，才能找到影子兄弟会（Brotherhood of Shadows）的入口。在此之前你可以把玻拉尔克杀死，并不会影响完成这个任务。但是他会在你身上留下一个诅咒，这个诅咒可能是一个在所有的邪恶系任务中都无法被抹去的诅咒印记。当你对Kalastor说出暗号之后，他会要你为他做一件事。这个任务关系到一位名叫Edgar的商人，你需要向他收取一些保护费，关键字是“protection”，然后再回去找Kalastor。之后Kalastor会交给你第2个任务，但是在此之前，你必须先找到黑市。第2个任务似乎对玩家的等级是有要求的，如果他第2次交给你的依然是Edgar的任务，那你也许需要升一些等级再回来试啦！最后，他会要你替他拜访一位



名叫Shadeen的朋友，这个人住在乌尘岛。他跟你说去乌尘岛是一件非常困难的事情，需要有一些魔法的帮助。他会指引你去找怒风狂啸的法师Liurn Clar，关键字好象是“teleport”、“portal”、“Raven's Dust”吧，记不清了。Liurn Clar会说他无法帮助你到乌尘岛，因为日岩公爵如果知道后将会停止对他的资助，不过他会指引你去找北方的一个魔兽帮忙。只要到达贾可的巢穴，你就能够找到这位反叛的魔兽领袖。跟他说“give scroll”，他会提议以草稿纸（scribble paper）来交换你的大阴暗剑（big glum sword）。事实上，他要找的就是阴暗之刃（Gloomblade）。如果你同意交易的时候身上没有这把剑的话，他就会开始攻击你。如果你有合适的道具，蓝斯银匠会帮你打造这件兵器。但是前提是你必须有16级以上他才会理睬你。接下来他会要你找10000两黄金、一把夜晚之剑（Nightsword）、一枚黑暗之戒（Ring of Darkness，这种戒指经常会出现在贾可的巢穴中那个需要黑暗钥匙才能开启的宝箱里，此外好象一些特定的不死系怪物身上也带有这个东东。）以及施法卷轴（Scroll of Enchantment，用蓝斯银匠打造的阴暗之刃交换魔兽领袖的银色天空卷轴，用这个卷轴你就可以到达乌尘岛了，在完成这个任务之后，乌尘岛和怒风狂啸的道具店里都会开始出售这种卷轴）。

（以下是乌尘岛任务）

杀猪任务：到银色天空（Silversky）和Baldric Silverknife说话，他会让你去干掉10只猪，这就是所谓的杀猪任务。这些猪在“银色天空”的农场里可以找到。杀完10只猪后回去找他，他会交给你另外一个任务。然后去找“银色天空”的Doremas，跟他说“Grimish”，他会告诉你关于地精格里米施的一些情况。找到格里米施后跟他说“Doremas”，再回到Doremas那里跟他说“Grimish”。然后回去找格里米施，他会要你猜一个谜语，谜语的答案是“Nothing”。之后格里米施会告诉你一句暗号：“Alliance is renewed”。回到Doremas那里对他说“Grimish”，他会让你去对Silverknife说这句暗号。完成之后你将得到大约70000点经验值，具体数值会因你的



等级高低而有所不同。

死亡小丑任务：你需要到银色天空（Silversky）的皇宫去找一个名叫杉缪尔（Samuel）的NPC。跟他说了“Death Jester”之后，他会给你讲一个故事，并且交给你杀死亡小

丑的任务。死亡小丑就在皇宫的地牢里边，但你必须独自一人把他干掉，如果有别人帮助的话这个任务就没法完成了。不过你的同伴可以给你治疗。干掉他之后，带着他的头骨（Death Jerster's Skull）回到皇宫里找杉缪尔，跟他说“Death Jester”，他会给你一条腰带——圣甲虫守护者（Scarab Protector）和30000点的经验值作为奖励。



锐利之刀：你要到“银色天空”（Silversky）的皇宫里找一位名叫托拜尔斯（Tobias）的NPC，他是靠近皇宫地牢处的一名法师。跟他说“Book of Warfare”，然后说“yes”。他会卖给你一本“战争之书”。把这本书带给训练所中那位名叫阿德里安（Adrian）的NPC，跟她说“Book of Warfare”，她会问你是否愿意用这书来交换锐利之刀（Blade of Shapeness），回答“yes”，你便可以拿到这把刀了。

屠妖剑任务：传说在眼罩埼德斯（Eyepatched Qados）的身上有一把洛达尔之锤（Rhodar's hammer）。yepatched Qados是一个长得象袭击者（Raider）的家伙。要想找到他，你必须从西边的门往北走，在第一个岔路口向北，第二个岔路口向西（即左边）一直走到头，Eyepatched Qados就在那边的土地上。干掉他后，从他身上拿到这把锤子，再回去找“银色天空”的武器商人洛达尔（Rhodar）。跟他说“Hammer”。之后你会得到8000点经验值、3500两的黄金和屠妖剑，不过在此之前你必须先干掉2500个地精。

宝石任务：这个任务需要你到德鲁伊村庄找一位名叫“戴瑞尔斯月映”（Darius Moonglow）的NPC，跟对他说“gems”。之前你需要先集齐绿、黄、蓝、红4种颜色的宝石，然后他会给你自然之服作为奖励。

流浪法师任务：你必须先在皇宫里找到一位名叫Chamberlain Thomar的NPC，跟他说“audience”，然后说“quest”，他会要求你必须在30分钟内干掉10名流浪法师。当你完成之后再去找他，跟他说“quest”，你会获得“拜见国王”（Audience with the King）的资格作为奖励。

塔盾任务：你首先要在皇宫里找到一位身穿银甲手持巨盾名叫“摩德瑞克战石”（Mordrick Warstone）的NPC，跟他说“recruit”，然后说“yes”、“report”，他会要求你去杀15只恶魔树。完成后回去对他说“report”，你会得到一些经验值作为奖励，具体数值将根据你等级的高低而有所不同。之后他会要你去找住在魔兽营地的魔兽领袖“刚巴尔格响脚”（Ghundarg Rumblefoot），



因为Mordrick想知道魔兽有些什么样的计划。干掉Ghundarg Rumblefoot，他在临死前会说一些话，你还会得到一份关于他们近期的计划。回去找Mordrick，跟他说“report”，他会要你把魔兽的计划翻译出来告诉他。之后你会得到一些经验值作为奖励，具体数值会按照玩家的等级高低而不同。最后你需要去狼蛛池塘（tarantula pond）附近找那位摩瑞汀箭雾（Arrowmist），他一般在Tarantula湖的西北（东700，南1900附近）一带活动，找到他后请他帮忙“translate”魔兽的计划，他会要你付给他5000两的黄金作为报酬。再回去找Mordrick“report”，他会给你一面塔盾作为奖励。

魔兽手镯任务：你首先需要找到两张羚羊皮，然后把它们带给狼蛛池塘的摩瑞汀箭雾（Arrowmist）。跟他说“Antelope Skins”，他会给你蒲公英叶子（Dandelion Leaves）和2500点经验值作为奖励。接着再去狼蛛池塘设法弄到两对狼蛛的眼球，把眼球和蒲公英叶子一起带给魔兽营地的“刚巴尔格响脚”。跟他说“Work”，然后说“Ingredient”。他会给你4000点经验值和一个魔兽手镯（Orcish Wristband）作为奖励。

人类的脚任务：“刚巴尔格响脚”说他非常想要人类的脚，当你做完魔兽手镯的任务后，跟他说“人类的脚”（Human Foot），你就能够得到13000点经验值。

蜥蜴皮靴任务：你需要收集一些蓝升麻（Blue Cohosh），蜀羊泉（Woody Nightshade）和一些女巫榛子（Witch Hazel）。集齐之后带着这些东西去找神庙边的那匹黑马，和它说“Work”，然后说“Ingredient”。之后你能够得到一双蜥蜴皮靴和8000点经验值作为奖励。

血石戒指：你需要收集一些蜀

羊泉（Woody Nightshade）和黑蛇根草（Black Snakeroot），然后带着这些东西去找在狼蛛池塘东边那片长满恶灵树的土地附近的那个灰叶（Grey Leaf）。和他讲话之后你可以得到2500点经验值和一枚血石戒指作为奖励。



轻飘护身符：你先要到阿拉卡斯去干掉那只巨型蜈蚣（Millipedes）并拿到一枚克拉尼安的蛋（Kraanian egg），然后带着这枚蛋去银色天空的山中法师塔里找札克尔（Zhakar），和他说"egg"。他会跟你说他将把这枚蛋孵化，之后他会给你一些奖励。得到奖励后你必须去升一级，然后再回去找他，他会告诉你他的魔棒被穴居人（Deep One）给偷走了，并请你去帮他找回来。然后你到穴居人洞穴（Deepone Cave）去，找到一只"特别的"穴居人，把他干掉，他在临死前会说出魔棒已经交给了一位老男巫，这时在你的背包里将会增加一封短信（Note）。回到城堡中找到Starbolt，跟他说"Deepone"。他会要求你支付32000两黄金来购买这根魔棒，买到后回去找札克尔（Zhakar）对他说"egg"，他会给你75000点的经验值和轻飘护身符作为奖励。

防火魔袍：首先要找到一块魔力石（Manastone）和一株蓝升麻（Blue Cohosh）。带着这两样东西去贝恩的城堡（Bane's Castle）和黑血（Blackblood）说话，他会让你去杀德尔沃贝尔（Delwobble）。当你干掉Delwobble之后回去对Blackblood说"Ingredient"、"yes"，他就会给你一把血匕首（Blood Dagger）和5000点经验值。然后带着血匕首和一块发光的碎片去找巴尔德里克银刀（Baldric Silverknife），他说"Something"、"yes"。再带着鼓（Drum）去银色天空酒吧里找索尔宾，跟他说"Baldric"、"yes"。这样你就能得到一件防火之袍（Cape of Fire Resistence）或一个空啤酒杯（Empty Beer Mug）和3000点经验值。

拯救小树任务：在你取得了两个水晶水瓶（Flasks of Crystal Water）之后，带着瓶子去找德鲁伊营地（Druid Camp）的希莱斯汀那水之风（Waterbreeze），就能够得到一袋柳树皮（Pouch of Willowbark），但是好象没有什么用。

强力恢复药剂：城堡里的那个门阿克（Menark）很想要一些木乃伊的绷带（mummy bandage）和骷髅骨头（skeleton bone）。你只要把这些东西带去给他，就能够得到强力恢复药剂和7500点经验值作为奖励。解这个任务的次数没有限制，只要你愿意可以不停的去解，反正赚经验嘛！

精确之戒：格里米史（Grimish）说他很想要3件夜行怪的翅膀（Vampire Batwings）。你拿到这些东西后带去给他，跟他说"血地精伯爵"（Count Hemogoblin），你就能够得到6000点经验值和一枚精确之戒作为奖励。

信念之戒：在你干掉黑暗卫士后，可能会得到一个金杯（Golden Chalice），带着Golden Chalice去找银色天空神庙里的那位牧师，他会给你一枚信念之戒作为奖励。

白金戒指：你要先去和与Aloysius Starbolt说话，他会说起在北方有一种魔法力量不断的干扰着他的法术。你去魔兽的城镇，找到Grimish的小屋，路上会碰到一个魔兽弓箭法师，他的长相跟别的魔兽没有什么差别，上去干掉他，他在临死前会说一些话。回去找Aloysius Starbolt，他会给你一枚戒指，如果你想拿另外一枚戒指的话，就必须扔掉现在这枚戒指，然后对Aloysius Starbolt说"白金戒指"（Platinum Ring），他便会要你支付50000两黄金，卖给你另一枚戒指。当你第二次再解这个任务的时候，你会得到一枚信心之戒。第三次解的时候，Starbolt会告诉你关于牛头人地城（Minotuar Dungeon）的一些事情，并教你怎样才能到那里。

※ 北京 愿藏

80

制作	VIRCOM INC
发行	北京华义联合软件
载体	CD×1
类型	网络角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



《1937特种兵》在上市前被人预言为《盟军敢死队》的中国翻版，但在我拿到这款游戏并将它通关后，发现它除了在游戏类型上与《盟军敢死队》有些相似外，其实有很多不同之处，这一点通过以下说明以及玩家的亲身体会就能够完全了解。

一、主要人物

强子：28岁，武工队队长，神枪手，善于使用各种枪械。有机智的头脑和敏捷的思维，令敌人闻风丧胆。

老赵：30岁，武工队中不可多得的炸弹专家，善于埋设地雷、设置机关等。

古明：30岁，留洋学生，回国后投入抗日战斗，被中央派往地方参与游击队的各项任务。懂日语、善于伪装，适合完成一些需要伪装、接头、混入敌人内部的任务。



大牛：26岁，粗壮，力大无比，武艺超群，善用各种冷兵器。

铁蛋：12岁，年纪虽小，但机智且灵活，因为是小孩，较难引起敌人的注意，适合传递信件等任务。

二、物品介绍

毒酒：放置在地面上，敌人服用后会在较短时间内死亡（一部分敌兵对它不感兴趣）。

狗骨头：放置在地面上，能够吸引敌人军犬的注意力。

肉罐头：放置在地面上，能够吸引敌人的注意力（一部分敌兵对它不感兴趣）。

鸡：放置在地面上，能把敌人引开，因为鸡是需要“追”才能抓到的（一部分敌人兵种对它不感兴趣）。

降头术木偶：降头术是日本流传的一种邪术，被控对象一旦拾到降头术木偶，便会受人控制。现在让我们以其人之道还制其人之身。将降头术木偶放置到地面上，敌人被控制以后会出现一个进度条，表示能继续控制的时间（一部分敌人兵种对它不感兴趣）。

日军军服：换上它，一般的敌人都会对你恭恭敬敬，但军官能够识破。我方队员只有古明能够使用。

汽油桶：顾名思义，装汽油的桶，用枪射击它就会爆炸。我方队员每次只能扛起一个。



古明青装：当我方队员古明换上日本军服以后，它才会出现，它可以让古明换回原来的衣服。

文件：特殊物品，里面是我方的机密文件。

西瓜：吃了以后可以提升少量生命值。

香烟：放置在地面上，能够吸引敌人的注意力，令其暂时离开行动路线（一部分敌兵对它不感兴趣）。

医药箱：能恢复我方所有队员的生命值。

中药：能恢复我方单一队员的生命值。

三、快捷键一览

1.人物选择

F2 老赵
F3 铁蛋
F4 强子
F5 古明
F6 大牛

2.人物状态

R：行动模式
C：卧倒/站立
W：呼出当前人物的武器选单
A：呼出当前人物的物品选单
S：切换到视线观察模式
B：切换到掩埋模式
F7：看任务说明

3.武器切换

1：匕首
2：弹弓
3：大刀
4：飞刀
5：手枪
6：步枪
7：机关枪
8：地雷
9：手榴弹
0：炸药包

四、敌人活动的基本规则

对于敌人来说，有三种可以感知的类型：视觉，即敌人能够看到视线范围内的东西；听觉，开枪、爆炸都会引起敌人注意，根据声音大小的不同能够听到声音的敌人范围也不同；嗅觉，军犬独有的感知方式，和前面几种不同的是嗅觉是不受障碍物遮挡的。

敌人在正常情况下会沿着他们既定的路线行进或巡逻，在这个过程中，敌人的视线会来回扫描。但视线遇到障碍物会被遮挡，也就是说，敌人无法看到障碍物后面的东西。视线分为两层，第一层在画出视线靠内一半的半径内，如果我方队员在其一半视线之外，则敌人无法发现已经趴下的队员。如果队员在敌人视线一半以内的话，那么肯定会被发现，若敌人发现我方队员会向其所发现的地方跑过去。一旦被敌军发现尸体（包括己方的尸体），则敌人会报警（报警后屏幕的左下角会出现一个表示警告状态的喇叭），他会呼唤身边的同伴。若尸体是首次被发现，则离尸体最近的敌军营帐将会有敌人出现（敌军营帐一般是插有日军军旗的地方，营帐若被炸毁则不会再出兵）。

第一关 营救行动

任务简介： 在武工队初成立时，力量并不强大，武工队急需一批武器以提高作战能力。为此，队领导说服国民党军官提供援助，一切由国民党突击营营长彭鑫负责接洽。但由于叛徒出卖，在和老罗接头时，彭鑫和老罗双双被捕，现关在村东的工事里。武工队员们要穿过村子，将他们解救出来。

过关指南： 本关难度不是很大，主要是为了能让玩家快速上手，熟练使用各种物品并熟悉敌人的活动规律。强子一开始出现在村西北角（屏



幕方向设定：上北下南，左西右东），而彭鑫和老罗则被关押在村东。仔细观察地图后，你会发现共有两条路可以通向关押地点。但由于北面那条路敌人甚是密集，因此我们选择敌人相对比较分散，且隐蔽地点较多的西面和南面突破。绕过半个村庄到达敌人军营后，从铁丝网的门口进去，从房子和墙壁之间的夹缝中走过去，杀死看守。最后带领彭鑫和老罗两人从原路返回出发点，任务结束。

要点提示： 在游戏中建议玩家一定要取得鸡，因为很多场合需要使用鸡将敌人引离固定位置或巡逻路线，以便让局面对我方有利。

第二关 奇袭火车站

任务简介： 一列满载军需物资的列车已经在下午4



点停靠沙沟车站，2小时30分后将在这里装载士兵驶往战区。你的任务是在火车出站前在东北方的军官驻地取得日军军服，解救站台上的火车司机——铁蛋爹，并设法炸毁日军兵营。由古明带领司机上火车以配合我军部队在途中劫持此列车。

过关指南： 游戏开始后，老赵会出现在地图左上角，而强子和古明则出现在右下角。由于古明可以使用日军军服蒙蔽日军小队长以下的士兵，因此建议玩家首先使用古明和老赵互相配合，取得地图右上角的日军军服。然后让古明伪装成日军执行炸毁日军兵营的任务，而强子则去消灭守在火车附近的敌人。最后由身穿日本军服的古明带领铁蛋爹走到火车旁边的指定地点，走进火车，结束本关任务。

要点提示： 古明伪装成日军后千万要注意山本和龟田的活动，避免被其发现。在日军靠上的军营中有一个极其讨厌的巡逻队，玩家可以用老赵在其必经之路——军营门口放置地雷将巡逻队全部炸飞。虽然老赵使用炸药包也可以炸毁日军兵营，但笔者在此推荐玩家操纵古明穿上日军军服后将汽油桶放至指定地点，然后走开一定距离后开枪打爆汽油桶炸毁日军兵营。身穿日本军服的古明带领铁蛋爹走到火车旁边的指定地点后，将鼠标放在火车门上（鼠标会显示为手的形状），然后点击鼠标便可以将所选中的人物送入火车。

第三关 劫狱

任务简介：在刺杀汉奸的任务中，队长强子不幸被捕，由于日军基地戒备森严，营救强子的任务相当艰巨，队里派出老赵执行解救任务，同时要毁掉基地北面的日军重要军需卡车，这次日军是等着羊入虎口，因此行动要格外小心。



过关指南：由于本关敌人为数众多且老赵所带物品甚少，而强子在未被救出之前不能参加战斗，因此相对于前两关来讲难度要大很多。本关开始时老赵会出现在地图左下角，玩家可以先前往地图左上角的日军军营内取得炸毁军需卡车所需的炸药包。然后潜伏进地图右下角关押强子的院中，救出强子，并将从敌人尸体上搜出的物品交给强子一部分。结合两个人的力量冲向地图左上角的军需卡车所在地，消灭守卫后，让老赵使用炸药包将军需卡车炸毁。

要点提示：游戏刚开始的时候由于只有一条出路，



而四周敌人又很多。在这种情况下，建议玩家对敌人的方向打空枪（强制攻击）将其分散吸引过来，然后躲在房屋后面使用匕首将敌人解决。另外，本关还存在一个随机BUG，即强子被救出后，敌人不会发现并攻击强子。这样你就可以很轻松地将地图上的所有敌人全部消灭，不过要注意不一定每次都会出现这种情况。在关押强子的院子附近以及强子身边会分别有一个西瓜和一个中药，不要错过。

第四关 铁路桥

任务简介：通往南方重镇的这条铁路线是敌人运输军需物资及武器的必经之地，而这座横跨天堑的铁路大桥则是这条补给线的命门所在。我方队员的任务是先潜入包围大桥的敌人工事，取得炸药，设法杀死守卫大桥的巡逻队，在桥身上的5个指定地点分别放置炸药，炸毁大桥后所有队员回到集结地点，上卡车撤离敌人工事。

过关指南：与上一关相比，本关我方不仅在人数上增加很多，而且物品也极其丰富，但难度也增加不少。本关开始时老赵出现在地图左下角，强子出现在地图左上角，而古明和大牛出现在地图右上角。玩家可使用老赵首先将院子外围的所有敌人（包括巡逻队）消灭，然后隐蔽起来等待机会。而强子等三人则配合行动，杀向站台附近的院子，杀死山本，在其尸体上搜出日军军服，并由古明带上所有炸药包。然后让古明换上日军军服尾随铁路桥上那支呈环行路线巡逻的小队前往地图右下角。利用日军军服的伪装，古明可轻松地杀死地图右下方的所有敌人，然后将炸药包全部交给老赵。让老赵将这些炸药包放置到铁路桥上的指定地点。最后众人来到卡车旁边的指定地点，登上卡车。这时候炸药包起爆将铁路桥炸断，而众人也乘坐卡车离开。

要点提示：老赵出现的地点附近会有一支巡逻队，玩家可以观察其巡逻路线，然后埋下地雷将其全部杀死。本关建议玩家要多使用香烟等道具吸引敌人的注意力。要多注意一些房屋的门，当鼠标移上去可以变为手形的时候说明这个房屋是可以躲进去的。利用这些房屋和香烟等道具可以将敌人消灭，而我方不受任何损失。

第五关 火烧粮仓



任务简介：敌人在火石镇囤积了大批粮食，准备在这里集结大量军队，对我解放区发动更猛烈的反扑，为了粉碎敌人的计划，必须将敌人囤积的粮食全部毁掉。我方队员古明和大牛去完成任务时，古明不幸被汉奸识破，被关押在日军司令部，此后敌人在火石镇部署了大量兵力，而这次对我解放区发动反扑的计划书在日本军官山本身上。你的任务就是设法救出古明，并杀死日军军官山本，得到计划书，毁掉粮仓。

过关指南：本关敌人众多，而我方所携带物品又少，且大牛不能使用枪支，因此要完成3个任务还是有一定难度的。游戏开时后，大牛出现在地图左上角的何

家杂货房屋中，古明则被关押在重兵把守的司令部中。仔细观察地图后，你会发现共有上下两条路通向司令部，相比之下，下方的路线有很多可以隐蔽的地方，因此选择下方路线作为突破口。在地图左下角取得日军军服后，潜入司令部救出古明，然后将缴获的手枪和日军军服交给古明。趁山本巡逻至关押古明的地方停留时，快速将其和巡逻兵解决，取得机密文件。潜出司令部前往粮仓，将汽油桶放置在两个粮仓的指定地点并向其开枪引爆，完成任务。

要点提示：和第三关一样，本关也存在一个随机BUG，即古明被救出后，敌人不会发现并攻击古明。这样你就可以很轻松地将地图上的所有敌人全部消灭并完成任务，不过要注意不一定每次都会出现这种情况。在游戏中要尽量多利用马车等移动物品隐蔽自己的行踪，多观察敌人视野范围，尽力利用敌人的视野死角行动或取得物品。

第六关 大闹寒江镇

任务简介：寒江镇是通往南方的交通要道，被敌军占领后，该处许多地下工作者依次被害，因此必然有叛徒出卖。而寒江镇的旧势力孙大麻子旧部和日军来往甚密。据悉，4月6号下午，日军有几名重要人物将前往孙大麻子司令部同我内部叛徒阿贵交换重要文件。你的任务就是要干掉叛徒阿贵，同时取得他身上的重要文件。

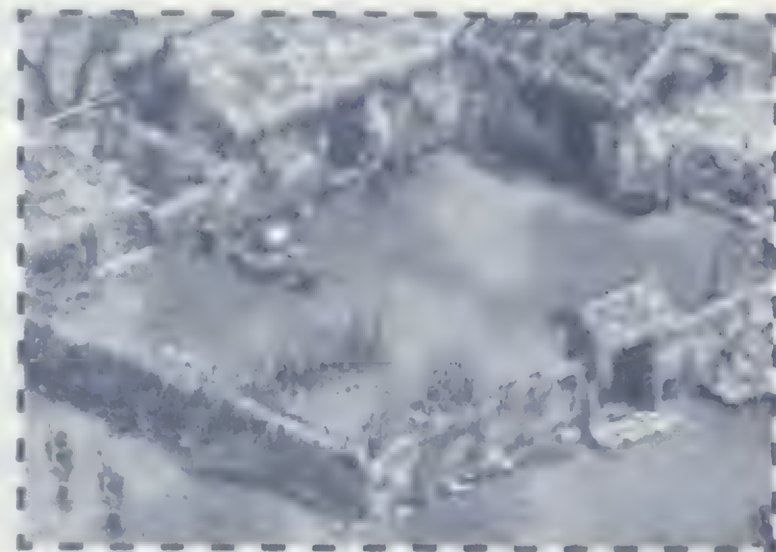


过关指南：本关一开始老赵出现在地图左下角，而强子和古明则出现在地图右上角。叛徒阿贵则藏身在地图左上角的孙大麻子司令部内。首先调动老赵取得地图右下角的军服，然后让强子和古明杀死其附近的日军和伪军。让老赵从叛徒所在房屋右边的通道上去和古明会合，将日军军服交给古明，并迅速返回地图左下角的房屋中隐蔽。调动身穿日军军服的古明到叛徒阿贵所在的院子附近，注意不要让龟田发现。利用老赵向巡逻的伪军放空枪，将伪军以及看管叛徒阿贵的敌人全部引开，然后让古明杀死阿贵并取得文件。

要点提示：让老赵杀死房屋旁边的敌人，然后将汽油桶放置在房屋附近巡逻队的暂时停留点，当巡逻队经过的时候开枪打爆汽油桶将巡逻队全数送回老家，并迅速掩埋尸体。接下来杀死走到放置军服院子附近的胖翻译，引出所有守护军服的敌人后，迅速从房屋上方逃跑并躲入房内。这时敌人便会追踪老赵，但由于发现不了老赵，因此便会在房屋上方附近盘桓。抓紧时间迅速从房屋下方跑进院子取得日军军服。在控制强子和古明消灭其附近的敌人时，要多利用物品或放空枪引诱敌人落单，再趁机干掉他们。另外可以使用手榴弹将敌人的摩托兵一次搞定。

第七关 惩罚

任务简介：在上次任务中，古明从寒江取回的名单是假的，真正的名单准备由伪军头目孙大麻子亲自送到日本人手里。今天下午，孙大麻子将前往沙沟镇与日军特务接头，出于种种原因，孙大麻子不会当面把名单交给日军，他们一定另有交接的地点。所以强子必须尾随孙大麻子到达交接地点，再取得名单。为绝后患，必须刺杀孙大麻子和伪装成商人的日军特务加藤孝一。此项任务关系到我地下工作者的生命安全，必须谨慎行事。



过关指南：游戏开时后，强子出现在地图左上角孙大麻子家旁边的树林中，而敌人接头地点则是位于地图右方的花园中。消灭几个碍事的敌人后，贴近墙壁走动跟踪孙大麻子至花园，将其杀死并取得机密文件。然后藏匿在花园深处，等伪装成商人的日军特务加腾孝一进入花园后，伺机将其杀死即可顺利完成任务。

要点提示：本关敌人与先前几关相比要少多了，玩家只需掌握敌人的活动规律，然后利用敌人的视野死角贴近墙壁前进即可顺利到达接头地点。

第八关 脱困

任务简介：敌人接到线报，占领了苗庄，逮捕了铁

蛋的爹娘。同时关押了来到苗庄的战地记者孙小姐，她的身上有日军屠杀老百姓的照片资料。没有来得及离开的强子、老赵、古明和铁蛋躲进了的苗庄某处。审问不出需要的东西，敌人将在30分钟后杀害铁蛋爹娘。武工队员们必须在敌人行刑前解救他们，并找到关押孙小姐的地方，将他们全部救出来。同时全体队员都要安全地离开。



过关指南：本关开始时，强子和老赵出现在地图左上部，铁蛋和古明则出现在右中部的麦田中，而铁蛋爹娘和孙小姐正好处于两队队员之间。首先让强子和老赵将地图中上方院子中的山本杀死，并从尸体上搜寻出日军军服。然后控制铁蛋和古明将铁蛋父母救出，并与强子和老赵会合于关押孙小姐的院子中，让古明换上日军军服救出孙小姐（孙小姐只相信化了装的古明）。最后，众人一起撤退到地图下方的指定地点。

要点提示：建议玩家让强子躲入山本所在院子下方的房屋中，然后放空枪将山本附近的所有敌人引至房屋外。趁敌人搜索强子的时候，让老赵迅速杀死山本并取得日军军服。在本关中，玩家一定要多使用铁蛋的特殊技能——在不攻击敌人的情况下，铁蛋将不会遭受任何攻击。而使用弹弓攻击敌人，则可将附近的敌人全部吸引过来，此时铁蛋只要迅速逃离刚才攻击的敌人的视野，就不会受到任何追击和伤害。特别是在解救铁蛋父母的时候这种技能尤其有用，可以将看守全部引开，使得其他队员能顺利将铁蛋父母救出。撤退时，玩家可以控制身穿日军军服的古明开路，消灭撤退路上的敌人（但千万要小心龟田）或控制铁蛋将敌人引开。

第九关 暗战矿坑

任务简介：大批敌人长期驻守在一处偏远山区已经废弃的地下硫磺矿坑内，我侦察员发现经常有敌人的运输队在附近活动，据我们抓获的日军俘虏交代，敌人在矿坑内藏匿了大批军火，并且正在矿坑下层修建永固工事。你的任务是进入地下矿坑，在通往永固工事的入口处放置炸药，全部炸药放置好后要在爆炸发生前乘东南角的升降机撤离矿坑。注意在行动时任何形式的爆炸都将引起矿坑坍塌的危险。



过关指南：本关敌人不是很多，并且我方拥有很不错的战斗力。游戏一开始，老赵和大牛出现在地图左上角，而四个永固工事的入口则分别位于地图的不同地方。首先让两人将距离最近的永固工事入口旁的敌人全部消灭，然后将炸药包放到指定位置。接下来前往右边的永固工事入口处将敌人消灭，取得炸药包并将其放置到指定地点。接下来在另外两个永固工事入口处放置好炸药包，最后老赵和大牛都进入升降梯离开矿坑。

要点提示：本关有两队巡逻兵极其烦人，对于第一队巡逻兵建议玩家可以使用从后面偷袭的方法将其快速解决。而第二队巡逻兵则使用躲避的方式较好，利用其巡逻的间隙快速突破。放置最后一个炸药包时，由于爆炸前的时间很短，因此可以提前将大牛送入升降梯（将鼠标移至升降梯上，当鼠标变为手形的时候点击即可）。当放置好最后一个炸药包后，则尽快将老赵也送入升降梯。除了需要放置炸药包的地方外，其他地方千万不能使用任何可以引起爆炸的物品，否则将会导致任务失败。



第十关 夺宝奇兵

任务简介：情报部门通知，4月17日日军准备将大量枪支补给通过在虎头岭搭建的临时车站装车运往满州。现在虎头岭临时车站只驻扎了较少量守军，我们要趁此机会潜入车站，清剿所有日军守卫，并炸毁站上的载货列车。还有很重要的一点值得注意——在临时车站东北方日军占领的村庄里有两名将去押解枪支补给的日军军官，他们身上携带的文件很可能是有关枪支交接的机密资料，务必取得。

过关指南：本关敌人密集且具有时间限制，而我方只有两个人，因此完成任务还要花费相当多的精力。一开始强子和老赵分别位于地图的右上角和左上角。首先让老赵将附近的敌人引诱出来各个击破，只留下路口不会动的机枪兵，然后让强子从背后将机枪兵杀死。接下来让强子将位于两个院子中的日军军官消灭并取得机密

文件，然后两人前往车站并在途中取得炸药包等物品。将站台附近的敌人全部消灭后，逐个放置炸药包到指定地点炸毁列车。

要点提示：让老赵在地图上方的房屋门口放置狗骨头和毒酒，然后朝领着一只狼狗的日军军官放空枪将其引诱到陷阱中并迅速藏入房屋中，当日军军官喝毒酒死亡后，冲出房屋再将狼狗杀死。将站台上的敌人消灭后，让老赵在站台入口处放置好地雷，然后放空枪将领着一只狼狗的日军军官引诱过来，当其踏上地雷后，就会一命呜呼。在列车的尾端行动时要尽量避免被敌人发现尸体。



第十一关 血色渡口

任务简介：平滩口是日军占领的重要水运港口，为配合我方全面反攻的需要，武工队下达了抢夺平滩口的命令，由强子率领的武工队先头小分队，务必在一个小时内抢占平滩口的4处制高点，以配合我方大部队的总攻。



过关指南：从出场人物的数目以及所携带的物品来看，相信大家已经有了打硬仗的准备。不错，本关敌人众多、任务分散且又有时间限制，可以说是对玩家



最大的考验。本关一开始，我方4人会同时出现在地图左上角。首先让大牛将眼前的敌人全部消灭，然后让强子从最左边冲下去，将地图左下角制高点上的敌人全部消灭，古明和大牛则从中间冲下去将地图中间的两个制高点附近的敌人消灭，而老赵则从右路突破占领最后一个制高点。

要点提示：本关建议玩家多多使用物品及可以隐蔽的房屋开展行动。对于右上方制高点处的日军军官和狼狗，可以使用狗骨头加毒酒将其一举歼灭，具体方法可参见上一关的提示。如果杀死了巡逻队领队的军官，将会取得日军军服，让古明使用日军军服可减少很多麻烦。在敌人军营或炮楼附近最好不要让敌人发现尸体，否则后果就是冲出数目加倍的敌人。

第十二关 破袭机场

任务简介：1944年中，我国抗日战争进入反击阶段，由于日本在太平洋战区投入了大量兵力，侵略中国的战线太长，导致补给不足，已无力进行长时间的拉锯战，日军想尽快完成吞并中国的企图，因此利用空中优势对我抗日根据地进行大规模轰炸，导致我军民伤亡和财产损失，为了抗日的最后胜利，中央下达了由地方武装配合正规军联合作战，将日军飞机消灭在地上的命令。其中，要求由强子领导的武工队炸毁日军第七航空兵山本部驻沙沟东的所有军用飞机、指挥塔、油库，刺杀日本空军中将山本小五郎，然后沿西北方小路尽快撤离，如果任务顺利完成，将导致日第七航空兵的作战能力基本瘫痪，否则将严重影响我军下一步的作战计划。此项任务非常艰巨，敌机场戒备森严，山本老奸巨滑，须小心行事。

过关指南：也许是为了让玩家在游戏最后能充分享受战斗的乐趣，游戏制作者并没有将最后一关设置得很困难，并且还配备了大量武器。本关开始时，老赵和强子出现在地图右上角，而需要炸毁的六处地方则散布于整个地图。首先让强子将距离最近的敌人以及巡逻队消灭，然后在山本进入司令部后从背后扔出手榴弹将其击毙。接下来两人再将其他剩余敌人全部歼灭并在地图右下角取得足够的炸药包。让老赵使用炸药包将所有指定地点的东西全部炸毁后，二人跑向地图左上角的出口处完成本次任务。

要点提示：歼灭地图右下角的两队巡逻兵时，建议先让老赵在其中一队的路口停留处埋下地雷，等地雷爆炸引得全部巡逻兵聚集到一起后，再让强子使用手榴弹便可将其全部炸死。

经过以上这些战斗的考验，你已经成为一名战斗英雄，可以安心欣赏还说得过去的结束的动画了。

※ 北京 ZERO



爱的记忆Plus+

——找寻心中的名字

大家好，我叫幻文，双鱼座，是一个很讲道理的人。我的父亲是朱英家族的社长，在韩国各个行业都有生意，海外的发展也在顺利地进行。作为父亲唯一的继承人，年仅18岁的我就接手家族事物，卷入了残酷的商海竞争，并已小有成就。我住在汉城郊区一座豪华的庄园里，拥有一个平凡、真实、温暖、没有纷争的家是我的梦想，但父亲并不能给我这些。然而自从6年前在铁路旁偶遇一个女孩之后，不管工作多么繁忙我也不停地在寻找她，而写日记也成了我的精神寄托。

3月1日

初春温暖的阳光从大树的缝隙钻进园内，我推开房门深吸了一口清新的空气，准备好好享受一下这难得的星期天。"嘿！幻文！一会



儿要来一位客人。"喊我的人名叫南宫申英，是管家的女儿，比我大4岁，她一出生就在朱英家了，所以我把她当成亲姐姐，善良是她最大的优点。但我有一点疑问始终不明白：貌美成熟的申英毕业于名牌大学，进入娱乐圈后发展也一番风顺，只是跟父亲有些不和，不过她已经完全能在外面独立生活了，但是为什么还住在我家呢？难道她不会感到不方便吗？"快去准备一下吧，客人马上就要来了。"申英催促着，看来今天又不能休息了。听申英说今天来的客人是一个和我同龄的女孩，由于她父亲去国外发展了，所以就把她寄宿在我家几个月。约定的时间已经过了，我和申英在大门外始终没有看到客人的身影，"真是的，第一次来就失约。"我抱怨着，申英却满不在乎地说："也许是不认识路，再等一会儿吧。"不久，远处走来一个提行李包的女孩，来到大门口礼貌地说："请问这里是朱英家吗？"眼前这位碧绿秀发的少女使我不由一颤，她的容貌好像就是我回忆中的女孩，6年前的记忆又浮现在了眼前。为了显示一下主人的威严，我故意严肃地瞅了她一眼："怎么来晚了？我就是朱英家的主人。"女孩如释重负地叫了起来："太好了，终于找到了！"站一旁的申英说："你就是郑玲子吧？欢迎你来。"女孩端详了一下申英惊讶地说："呀，你不就是在《灰姑娘的坟墓》中扮演善良大姐的申英吗？我很喜欢那部戏和演员！"能被影迷认出，申英自然是笑容满面地忙把女孩迎进院内。相互作了介绍后，得知她叫郑玲子，今年也18岁了。这





时从屋里走出一位粉色头发的姑娘，申英把她拉过来给玲子介绍："这是幻文的妹妹，洁娜。"洁娜只冷淡地打了声招呼，申英忙又解释道，洁娜是会长从国外领养的，从小就不爱说话，而且她最独特之处就是抱着的布娃娃会随着心情的不同而改变。就这样在愉快的气氛中到了晚上，在申英的提议下，我们为玲子的到来开了个庆祝派对。洁娜好像不太喜欢玲子，我想她们今后会好好相处的，而申英和玲子虽然才刚认识一个下午，却已经聊得很投缘了。家里也好久没这么热闹了，玲子的样子虽然很像记忆中的女孩，可她那活泼开朗的性格又让我不能肯



定，不知这位突然来访的客人会带给我什么呢？

3月2日

由于昨天玲子的到来，夜里我又梦见了和回忆女孩在一起的幸福时光，以至于后来失眠了。起床后我来到玲子的房间向她致以主人的问候，没想到天资聪颖的她主动问我："昨天我刚来时你好像很惊讶，是不是在拿我和谁比较？"我没有向她隐瞒："你的确很像我小时候遇到的一个朋友，虽然我跟她只相处了几个小时，但带给我的美好回忆是无法磨灭的……"玲子一边认真的听一边给我泡了杯茶。就这样，我们品着香茶聊了很久。我觉得玲子不是回忆女孩，可她们为什么这么像呢？离开玲子的房间，在走廊上碰到了洁娜，她只是跟我

打了声招呼就走了。唉，这个孩子真的很难沟通。

3月3日

这两天，回忆女孩经常出现在我脑海中，我从来没有像现在这样



不知所措，于是打算跟申英姐姐倾诉这件事。来到申英的房间，她说了许多安慰的话，虽然不能帮我解决实际问题，但也排除了许多烦恼。这时电视里播出的电视剧出现了申英的镜头，这是一部柔情蜜意的爱情戏，戏中的申英正在和一个



男人接吻，她害羞地喊："别看了，快换台！"好奇的我当然不肯，申英忙解释道："这些都是假的，你没看到我们的嘴没有挨上吗！"我见她一脸窘态忍俊不禁地问她："你跟男人接过吻吗？"申英犹豫了一下说："8岁的时候被你……""那时我才4岁，也算？"她一本正经的说："那当然了。"我和申英姐姐在欢快的气氛里又聊了许久，一天很快就过去了。

3月5日

傍晚，申英告诉我洁娜好像跟玲子不和，让我去看看。洁娜这个年纪是应该有人关心，也许爱心可以融化她那颗冷漠的心。于是我来到洁娜的房间跟她聊了起来，"哥哥是不是喜欢玲子？"她突然问道。我愣住了："并不是那样的……好了，去吃晚饭吧。"洁娜沉默一会儿说："我不下去了，哥哥能陪我一起吃吗？"为了不伤害她我答应了，此时洁娜犹豫了片刻后回绝了我："哥哥还是别陪我了，你还要照顾全家人呢。"后来我还是陪着她玩起了布娃娃，虽然有些难为情，可我觉得没有什么比女孩纯洁的心灵更美了……离开了洁娜的房间，我和她又一起在宁静的花园里散步。





3月8日

忙完了上午的工作，我来到网球场活动筋骨，没想到玲子正在一个人练球。她高兴地叫我一起打球，几个回合下来，玲子娴熟的技术让我刮目相看。突然我想到下午会有一场世界网球大赛在本市举行，于是就邀请玲子一同前往观战。在做出发前的准备时，我碰到了申英，她听说我要带玲子去玩后非常羡慕，我问她是否要一起去，申英想到还有事就拒绝了，我答应下回再带她去玩。下午，我和玲子来到国立体育馆，精彩的比赛引来观众无数的喝采声，玲子更是手舞足蹈的看完了整场比赛。回家的路上她还念念不忘比赛中的精彩瞬间，我见她对网球如此感兴趣，就提出了帮她请专业教练的建议，玲子念及目前是以食客的身份住在我家，就婉言拒绝了我的好意。总之，今天和玲子单独的约会令我永生难忘，朦胧的记忆在逐渐复苏。



3月9日

中午我正在书房查看一些工作报告，申英姐姐走了进来，她让我多陪陪洁娜，因为据她观察只有我的话才能让洁娜完全接受，说罢就出去了，关心别人永远是申英的优点。我本打算干完手头的工作就去找洁娜，却一直忙到了晚上，居然忘记了这件事，只好下回有空再去看她了。

3月10日

今天中午申英又来找我，原来是因为前几天我陪玲子去看了网球赛，这回她也要我陪她去购物，为了实现诺言我只好搁下手中的活答应了她。一向喜欢汽车的申英还强烈要求这回由她驾驶，可恨我一时心软答应了她，导致在路上的几个小时里心惊肉跳了一番。经过一路颠簸，我们终于到了百货公司，没想到逛了很长时间申英只买了一只钢笔和两件衣服，女人的心思真是难以捉摸呀。接着申英带我去了一家中国饭馆就餐，席间我们又聊了好多开心的事，最后结帐时，执意要买单的她居然把钱包给丢了，好在没有太多贵重的东西，总是糊里糊涂也是申英的一个特点。回到家后，我抓紧

时间继续工作。不一会儿申英穿着新买的泳装跑来给我看，虽然她是



我姐姐，可是看到比基尼任何人的脸都会发烧的。我匆匆把她打发走了，经过这一天的折腾，精疲力竭的我很快进入了梦乡。

3月14日

晚上，我照例视察整个庄园，在花园里看到了玲子。“一起走走吧。”正在散步的玲子说。“当然可以。”于是我们沿着洒满月光的园中小路慢慢行走。“今天的夜色好美呀，这些日子过得还好吗？”我打破沉闷的僵局关切地问道。



“嗯，已经习惯了，”玲子说，“谢谢你的关心。”“没什么的，以后有什么需要就来找我，别客气。”听到她过得还好我也就放心了。不知不觉我们已经走了很远，玲子带着一丝困意说：“回去吧。”于是我俩各自回房休息了。

3月17日

今天在玲子的带动下，全家刮起了做菜风，洁娜看到两位姐姐对此都非常在行，就问我：“哥哥喜欢会做菜的女人吗？”我也没有仔细想过这个问题，就跟她说：“会做总比不会好吧。”接着大家来到厨房准备自己动手填饱肚子。玲子烧了壶开水，我们品尝着刚刚做好的美食。这时洁娜想要去拿调料，玲子出于一片好心要帮她，可是自尊心很强的洁娜偏偏要一个人完成。两人相持了



一会儿，最后洁娜不耐烦地推开了玲子。只听“哐镗”一声，开水洒在了玲子的胳臂上，我赶紧为她采取了救护措施，并让申英送她去了医院。接着我很生气的把洁娜叫了过来严厉责备了一番。洁娜满脸委屈、害怕：“我真的不是故意伤害玲子姐姐的。”说完两行泪珠滚落下来。平时洁娜并不是这样的，也许这次真的是个意外。于是我赶紧向她道歉：“对不起，哥哥太感情用事了，快别哭了。”她还是很关心玲子的伤势的，一直在客厅等待她们回来。“嘀嘀”——申英开着车回来了，洁娜和我跑出屋去迎接。玲子的伤势已没什么大碍，不会留下疤痕。洁娜诚



恳地向玲子道歉，没想到玲子大发雷霆，让我和申英都大吃一惊，更夸张的是原来她在和洁娜开玩笑，她俩终于化干戈为玉帛了，这回也多亏了姐姐，希望今后我们相处的日子不要再出现这些不愉快的事了。

3月25日

最近几天工作都很忙，家里也没发生什么事情。中午申英来书房找我，玲子的所有行李都被邮过来了，而姐姐下午有事出去，所以请我去帮玲子整理一下，忙了这么多天，我也想放松一下，就答应了她。来到玲子的房间，她对我来帮忙很感激，在行李中我看到了一张褪了色的相片，拿起仔细端详，我被照片里的人惊呆了——她的容貌酷似回忆女孩，而且跟现在的玲子十分相象。这为什么会在玲子的手中呢？我激动地抓着玲子想从她口中得到答案，一无所知的玲子被我这突入其来的质问吓得不知所措，再三追问下始终没有结果。此时有些伤感的玲子赶我出去，我冷静了一下觉得是过分了，于是离开了玲子的房间。傍晚，我因刚才过激的表现而后悔，来到花园里散心，突然看到玲子也一个人在那里发呆，我主动走过去道歉，原来玲子并没有生气，而是被这些莫名其妙的问题迷惑了。事情虽然有些蹊跷，但我还是觉得照片上的人就是回忆女孩。

3月26日

昨天的事一直困扰着我，中午我去找申英谈心，也许是我从小就

听姐姐的话，她安慰了几句让我觉得心情舒畅多了。晚上，我和玲子一起散步在迷人的月色下，谁也没有再提照片的事，我想事情总会有真相大白的一天。

3月30日

繁忙的三月总算就要过去了，中午管家拿来记事本总结这个月的工作，最后他提到曾有一个叫迈克·约瑟夫的人发来过传真。这个男人好像就是洁娜的父亲，我让管家转告那个人下回直接打我的手机。不知这个人会有什么事，我想哪天有空问问洁娜应该比较好。

4月2日

玲子在我家已经住了一个月了，不可否认的是，她的到来确实给我单调平淡的生活带来了一丝清风。傍晚，我经过花园，很远就看见玲子在那里发呆，她的背影真的



好像是回忆女孩，虽然我想忘却，可是还会不时这么想。玲子听到有人来了，转过身看到我在用深情的眼光凝望着她，聪慧地问道："在想她吗？""嗯。""看到我就能勾起对她的回忆，我真是又高兴又伤感，"玲子的声音非常柔和，"其实从爸爸那里看到照片时我也有一种奇怪的感觉，她好像就是自己小的时候。"我还是想把事情问清楚："会不会是你忘了呢？"玲子又认真地思量了一下答道："从我记事起就跟父亲生活在国外，并不曾拍过这样的照片，也没有和你相遇。""那你有双胞胎姐妹吗？"我还是有点不可思议。玲子口气坚定地说："没有，我从小就是一个人。"后来我们又聊了一会儿，看来玲子对照片里女孩的感觉和我是一样的，难道她真的不是回忆女孩吗？晚上我又和玲子一起在花园中散步，她觉得在大自然中休息的感觉非常好，这点跟我有同感。

4月3日

经过这几天的深思熟虑，我想还是有必要找洁娜问一问关于她父亲的事情。一时情急下我没敲门就进入了她的房间，正好看到洁娜背对着我换衣服，她的背上有许多明显的伤疤，"呀，对不起。"看到了不该看的，我赶紧扭脸离开了房间。片刻后，洁娜换好衣服脸色阴沉地走了出来："都看到了？"我尴尬地说："对不起，你背上的伤是怎么弄的？""只不过是小时候的



伤，如果是别人看见了，我会咬舌自尽的。"洁娜平静的说，"请哥哥下回进我房间时敲门。"我无话可说只好走了，不过洁娜背上的伤疤确实很奇怪。

4月6日

傍晚，申英来找我商量全家出门旅游的计划，并让我来选择地点，虽然我不愿放下手中的工作，但适当的娱乐还是必要的。我仔细在全国地图中寻觅值得一去的地方，突然看到了少年时期曾经生活过两年的故地——四岩村，6年过



去了，不知它现在变成什么样子了。申英听说我选择了那里，也回味着美好的往事，就这样我们决定明天一早出发去四岩村。在我印象中，那里有宽阔的草原和湖泊，更是我对回忆女孩思念的发源地……

4月7日

一大早，申英驾车载着我们经过长途跋涉终于到了四岩村。洁娜



虽然有些不愿意，但还是珍惜这来之不易的机会。窗外传来了布谷鸟动听的啼声，我好久没有感受这里的夜色了，于是就一个人走了出去。铁轨孤独地穿过茫茫草原，突然前方出现了一个少女的身影，她转过头面向着我，一瞬间我感到她就是回忆女孩，可定睛一看原来是申英，她看我一个人出来不放心所以就跟来了。我和她聊起了一起生活在这里的旧事，6年前如果没有姐姐的话我一定会寂寞死的，回味着小时候的欢乐时光，不知不觉天

色渐渐发白，我俩回到了宿营地。玲子焦急地跑来说洁娜躲在房间里不肯出来，我们赶紧来到洁娜的房门口。她只让我一个人进去了，此时的洁娜受惊似的缩成一团，原来



她做了噩梦，梦见大家都欺负她。"哥哥不喜欢洁娜吗？"她含着泪水问道。"怎么会呢。"接着洁娜又激动地说："男人都是这样口是心非，妈妈死后爸爸就变了……哥哥忘掉6年前的女人吧，不要在想她……我不是你的亲妹妹，我喜欢哥哥！"听完她的话我有些惊呆了："你说什么？哥哥会永远照顾洁娜的，不要在害怕了……"过了一会儿，洁娜的情绪终于稳定下来，我也离开了她的房间。由于已经很困了，刚才洁娜说的莫名其妙的话我也记不太清楚了，不知这个孩子在想些什么。



4月8日

对四岩村不管是回忆还是迷恋，我都把它的残像留在了心里，把自己托付给通向汉城的归途。一晚的住宿留下了各种事情的余韵。我无法按捺住激动的心情，但还是要恢复正常的生活。

4月9日

晚上我跟洁娜一起散步，看来她已经完全恢复了，这我也就放心了。洁娜还告诉我布娃娃是一种精神的寄托，我想可能跟自己写日记是一样的吧。

4月15日

今天中午申英告诉了大家一个好消息，她被选为《高中生的爱情》这部迷你电视剧的女主角，我们决定为她开一个派对庆祝。下午，家里邀请来许多客人，申英穿着很漂亮的白色旗袍，博得人们阵阵赞美；玲子也身着连衣裙，楚楚可人；但洁娜却没来参加，于是我上楼去叫她。在走廊里，洁娜好像早就料到我会来似的站在那里。"今天大家都在为申英姐姐庆祝，你为什么不下去？"我问她。洁娜很不情愿地说："申英姐姐说也可以不去的。""可是人类属于群居动物，大家只有在一起才是最快乐的呀。"我还是希望洁娜下去看看。她犹豫了好一阵最后才轻声说道："今天是生理日，所以不能去。"我的脑袋里一片空白，急忙向她道歉。于是陪着她在房间里聊了很久，直到洁娜睡着我才离开。这时玲子也关切的跑来，我跟她说明情况后又一起下去为申英庆祝了。

4月16日

晚上跟申英一起散步，由于她出演了爱情戏，所以我问了她这方面的几个问题，她认为男女感情就是结婚，而且她还曾经喜欢过一个人。对前一个问题我倒是和她有不



同的看法，但不知她喜欢的那个人我认不认识。

4月20日

这几天回忆女孩的身影又经常出现在我的脑海里，所以我打算再去找一趟玲子。来到她的房间，玲子一下就猜出我来的目的，为了有新的发现，她给远在海外的父亲打去了电话，可是玲子的父亲丝毫没有透露相片的事，他们父女还差点因为这件事吵起来，我劝住玲子后匆匆离开了。

4月23日

今天下午3位女生聚在客厅一起看电视剧，玲子对里面的男主角很感兴趣，那个叫韩承俊的演员在国内拥有十万影迷，是现在人气最旺的明星之一。可洁娜说韩承俊这个名字太土了，玲子问："那你觉得什么名字好？"洁娜不假思索地答道："幻文。""服了你了，呵呵。"玲子笑道。一旁的我让她们不要乱比较。这时玲子问申英：



“那个韩承俊不是跟你一个公司的吗，姐姐认识他吗？”申英冷漠地



答道：“不认识。”“哎呀太可惜了，我还想得到他的亲笔签名呢。”玲子遗憾的抱怨，“可以卖个好价钱的。”我倒！最近洁娜和玲子的关系相处得很融洽，这还多亏了姐姐从中撮合。回到书房后申英来找我，她吞吞吐吐地说有个人想和她约会，就是刚才提到的韩承俊，可是犹豫不决就来和我商量。我对她说如果是为了工作就去，但这种事情还得她自己决定。申英听后似乎有些失望，不过说到约会我也有点不知所措。晚上和申英一起散步。

4月24日

中午，接到了一个电话，对方就是迈克·约瑟夫，洁娜的亲生父亲，他想把洁娜的抚养权拿回去。我对他说自己没有权利谈抚养权的问题，见面可以，但其余的要看洁娜本人的意思。约瑟夫没想到年纪轻轻的我立场如此坚定，只说期待和朱英家族见面后就挂断了电话。他终于要来了，我还是决定先不让洁娜知道这件事，免得她又会担惊受怕。



4月26日

今天我起得非常早，在走廊里碰到了行色匆忙的玲子，她说要去电子村买游戏。“什么！可是现在



才7点呀。”我惊讶地问道。玲子着急地说：“已经有人从昨天晚上就开始排队了，这个游戏今天只发行20万套极限版，再不去就买不到了。”“20万套一天内卖光，好高的商业价值，我可以跟你去吗？”我也对这个游戏起了兴趣。可玲子一本正经地说：“那你可不要带任何目的，否则就是侮辱了游戏。”“知道了，走吧。”于是我们很快来到了电子村，那里已有很多人在排队了，粗略计算不下300人，这样等下去显然不行。玲子带我去了一个经常光顾的游戏专卖店，可是那位老板也只有最后一套了，并要以两倍的价格——12.8万元出售，玲子的侃价功夫完全没有作用。这时一个学生看到了这套游戏愿意出14万购买，虽然玲子是先来的，可是老板还是见钱眼开。玲子咬牙叫了14.5万，学生也不甘示弱出15万。我看玲子真是很生气了，就喊出了100万这个高价。玲子、老板和学生都惊呆了，



无奈之下学生只得退出了竞争，而后我又把价格压到了15万，老板对我高明的手腕非常佩服，不得不把游戏卖给了我。我将游戏送给玲子，她对我刚才出色的表现大加赞赏。我们离开电子村正准备回家，突然有两个流氓过来破坏我和玲子独处的温馨气氛，他们想强行索要那款游戏，这简直就是无视我的存在。我走上去劝阻那两个混蛋，可他们不听反倒对我动武。只听“噼里啪啦”几声，两个流氓被我海扁了一顿。“合气道三段、柔道四段、跆拳道两段、剑道四段，全部加起来真的很强。”我对他们说，“恶魔！”两个流氓吓得落荒而逃。此时在一旁的玲子也惊呆了，她非常感谢我今天帮她两次忙，回到家后，玲子就迫不及待地回房玩游戏去了，原来她还有这个爱好，真是有意思。



4月30日

一个月很快又要过去了，今天我打算视察所有人的房间。玲子和洁娜都和平常一样，只有姐姐一大早就出去了。管家告诉我申英说电台有事，很晚才能回来。晚上和玲子一同散步，我们聊得很愉快。

5月1日

中午我在花园中碰到了洁娜，

于是就向她询问关于约瑟夫的事，洁娜的脸色马上沉了下来，她很焦急地说不让爸爸带走她。我觉得说了不该说的话，就向洁娜保证没人能够带走她，一切生活还会跟现在一样。这样她才镇静了下来，没想到洁娜听到约瑟夫这个名字后的反应如此大。



5月3日

今天中午申英姐姐跑来告诉我洁娜要演出木偶剧，我当然要去看了。下午在洁娜的房间，经她认真的编排表演，一个充满紧张和悬念的故事展现在大家面前，不过好像是以朱英家为原形改编的，这种方式倒很有引导性，我对洁娜也有了新的认识。

5月12日

中午大家在一起看《灰姑娘的坟墓》最后一集，这部戏的收视率不太高，参加了演出的申英也觉得很可惜。在玲子的提议下，我们决定自导自演一部灰姑娘的故事。经过一番准备，下午大家都穿着雍容典雅的古装登场了，并一直玩到很晚。玲子来后家里变热闹了，大家都充满着活力。

5月15日

一大早电话就响个不停，我接过电话。“哥哥，我是淑贤。”对方干脆的说道。我愣了片刻后才想起淑贤是妈妈家的亲戚。不一会儿，淑贤就到了，她像个主人似的命令申英，而且对玲子和洁娜也很不友好，她们差一点就吵了起来。申英带淑贤回房休息了，而洁娜和玲子都被气得不吃早饭了。在姐姐的房间，淑贤对申英的美貌心存嫉妒，用尖酸刻薄的话侮辱她，还抢了我送给她的胸针。早餐时，我看到淑贤佩戴着申英的胸针，于是就上楼去找姐姐，在我的追问下得知了事情的真相，并鼓励申英自己要学会保护自己。回到餐厅后，申英鼓足勇气让淑贤还给她胸针，由于我的干预，淑贤将胸针扔在桌子上哭着离开了，我并没有去追，像她这种人早晚会尝到受伤的滋味。虽然只有短短的几个小时，但是发生的事情让我对善良的姐姐更加忧虑了。



5月21日

和平常一样，寂静的早晨让我的心情变得平静。这几天的工作很多，动摇了我的信心，没有一丝快乐。父亲突然打来电话，我向爸爸交待了工作成果和想在影视业及游戏业发展的构想。但是此次父亲突然来电还有一个令人吃惊的命令——在以后的4个月里找到一个理想的结婚对象，以便朱英家族在今后的高层社交活动中更加光彩照人，虽然我不愿意完全被父亲支配，可若是让我在玲子、申英、洁娜3人中选择，我还是会选带着回忆女孩气质的玲子。父亲目中无人的态度让我很反感，一大早就接到了这么令人扫兴的电话，一天的工作都没什么精神。晚上跟玲子一起散步。



5月26日

今天家里格外安静，我在客厅中遇到了洁娜，这时电话铃响了。洁娜接过电话，申英出了车祸，我抢过了话筒，虽然只是轻伤，但我还是得去探望。躺在病床上的申英看到我来了马上精神好了许多，原来是一个运输司机不小心从后面撞了申英的车，姐姐虽然没受到重伤，但看着她躺在那里我的心也很难受，希望她能早日康复。

5月29日

晚上，从洁娜房间里传来了咳嗽声，我赶忙跑去查看，玲子和申英也都闻声赶来，可是洁娜把她俩都轰了出来，我一个人进入房间。原来洁娜又做了噩梦，她梦见约瑟夫变得好强大，最终还是把她带走了。我安慰洁娜说朱英家族是全世界最强大的，没人能带走洁娜。她听后神情也镇静了许多，不一会儿就睡着了，大家总算松了一口气。



不知约瑟夫究竟给过洁娜什么样的伤害使她这样不安。

6月3日

今天申英买回来一只北极犬，浑身黑白相间甚是可爱，可是洁娜却吓得不敢靠近，玲子也同意养狗，但还是看我的意思。我想尽量照顾大家的喜好，于是采取了公平的民主投票制，最后以2比1决定还是委屈一下洁娜了。我们还给狗取

了个名字，叫“麦克伊灵灵”。女孩应该是很有爱心的，但愿洁娜可以喜欢上这只可爱的小生命。

6月9日

傍晚，朱英集团的杨部长打来贺电，经过半年的施工，朱英公园终于要营业了，我要在8点赶到那里参加开幕仪式。考虑到洁娜的年龄太小，我还是选择带没什么事情的玲子一同前往。一路上玲子兴奋地说个不停，车开到公园附近时，天空已被漫天五彩缤纷的焰火所笼罩，没有带其他两个人来欣赏如此壮观的景致的确非常遗憾。我和玲子在朱英公园美妙的气氛中玩到很



晚，原来只是为了赚钱而建的游乐园因玲子的到来有了特殊的意义，难道她真像爸爸说的那样在改变我吗？玲子跑遍了整个公园，累得气喘吁吁，我们找了一张长椅坐下来休息。玲子感慨地说：“幻文好了不起，在进行着给大家送去梦想和希望的事业，我竟然和这一切的主



人在一起，真幸福呀！”我思量了片刻后告诉她：“这项事业并不像玲子想得那么纯洁，拥有韩国最高权利和财富的朱英家族想把国家经济搞垮也不是很难。我知道金钱和权利的丑陋，它可以让人幸福，但这是建立在很多人的不幸之上的。现在人们都要用金钱来衡量思想、能力、价值观……离开这一切的话我会感觉更好。”也许是今天和谐的气氛使我对玲子吐露了深积心底的肺腑之言：“钱……是为了让人



不幸而出现的……为了它有没完没了的竞争和嫉妒……朱英家族就是这一切元凶的中心。”玲子听完我略带伤感的话后安慰道：“那么用钱做点好事不就行了吗？只要转换一下思想就可以，钱的力量也可以成为充满魅力和希望的东西，用这么多的钱做好事的话一定能让国家更加富饶、安乐，我觉得你可以做到，幻文的身上带着特殊的气质。”这番话分明就是……不知从什么时候开始我的视线模糊了，玲子在那一瞬间很像回忆的女孩，我好像找到了一样正在寻找的东西。玲子说的对，我决定做那种事业，遗失了很久的……现在，可能我的未来已经预先设置好了，从见到回忆女孩的那一天起。

6月18日

我独自走在花园里，寂静的夜晚是最好的休息室，这个时候不会被人打扰。突然我在远处看到一个好像玲子的女孩站在池塘边，于是就走了过去，没想到平时一向很坚强乐观的玲子在那里偷偷哭泣。我急忙询问情况，玲子见我关切的表情，欣慰地说：“幻文虽然看上去冷冰冰的，可事实上却很亲切。今天爸爸打来了电话探望我，声音听起来非常憔悴，他尽可能努力用平常的语气，但我知道爸爸一定是病了，我在这里过得这么舒服，可他却在异国他乡艰难地工作，我要去爸爸那里。”我马上制止了玲子：“不行，这会影响郑社长正常工作的，作为男人，你爸爸比你想象的要强，对他来说玲子的生活安定高于一切……你安心住下吧，郑社长会成功的，不用担心。”这时玲子的情绪平静多了：“虽然你的话是主观的，但我还是相信幻文，谢谢你。”往日的微笑又出现在了玲子的脸上。最后我和玲子一起在花园里散步谈心到很晚。

6月21日

忙了一个上午，正当我想要去休息的时候，家里来了一位不寻常的客人——当红巨星韩承俊。准备了片刻，我来到客厅接见这位难得的客人，那个玉树临风、眉清目秀的俊俏小生见到我后就说了许多莫名其妙的话，还说我俩是情敌，这次要向我宣战。“宣战？”我已被



他弄得一头雾水。韩承俊接着说："你好像在用金钱和权利来束缚申英，我不会把申英让给像你这样自私自利的害虫，申英是好女人，我要向她求婚！"本来我就只把申英当作亲姐姐一样看待，于是就明确



了自己的观点："如果你对申英是真心的，我是不会干涉的。"不知什么时候申英已经站在一旁了，她听完我说的这句话，转身跑进自己的屋里不肯出来。韩承俊见状只好走了。管家跟我说："申英虽然看上去比较乐观，但内心比谁都脆弱，请帮帮她。"于是我来到申英的房间，可她说自己已经是大人了，这些事会一个人解决的，看来申英已经有了自己的选择。

6月24日

一大早，管家告诉我因前些日子革新流通渠道，汉城精肉店为了表示谢意特此送来了许多野生食物，现在家里的冷库已经放不下了。为了处理掉这些肉，我决定中午在院子里举行一个烧烤宴会，以此来招待客人。玲子、申英和洁娜3人听说了这个消息，纷纷摩拳擦掌打算一显身手。这次烧烤派对吸引来了许多客人。派对进行到了很晚，玲子做的菜真不错，让我流连忘返。



6月29日

傍晚，客厅里没有一个人，我见电视还开着就走过去查看，正在播放的一则新闻吸引了我。"由瑞士佩勒多媒体社的M·约瑟夫社长独立开发的多媒体系统今年7月开始在韩国销售。此软件已经在美、日、英受到好评，它是一款迅速向现今多媒体世界渗透的操作系统。现在佩勒多媒体正进行与一家企业的合并。"这时洁娜刚好经过这里，看到了电视里的新闻慌张的叫道："爸爸？我担心的事要变成现实了！""不要怕，他是战胜不了朱英家族的。"我一边安慰洁娜一边关上电视。约瑟夫终于来韩国了，而且看样子是有备而来的。

7月3日

中午我从走廊经过申英的房间时，听见管家正在和姐姐吵架。"不要再对少爷心存迷恋了，不是同一阶层，一起长大也没有用。"管家呵斥道，"你比少爷大5岁，什么时候才会懂事，把演出推掉快点结婚吧。"接着听见申英很不耐烦地说："我是不会停止演出的，而且我想什么时候结婚，跟谁结婚都是我自己的事！"说完，房门打开了，申英出来看到我站在门外就跑掉了。我来到花园里，姐姐正躲在池塘边哭泣，我想安慰她，却被她婉言推辞了。那时我已感觉和申英的距离越来越远了。

7月5日

今天约瑟夫给我打来了电话，由于爸爸在国外的一个课题已经被他收购了，致使他说话时的口气非常嚣张。当约瑟夫提出要见洁娜的要求时，我用"面谈"两个字拒绝了他。他马上着急了，在电话的那边喊道："我虽然没有养育权，但是有监察权，作为父亲想见见自己的女儿不过分吧？"我想他的这个要求也很合



理，于是就答应他7月12日带洁娜去。挂断电话后，我去找洁娜商量，她听说了这件事仍然非常不安，我向她保证这次是去明确立场，以后不会让约瑟夫再打扰我们



了。洁娜听完这些话终于平静了下来，她答应我那天会去。究竟他们父女有过什么经历而闹成了现在的僵局呢？

7月12日

今天见约瑟夫，一路上洁娜异常镇静，虽然知道就要见到爸爸了，可是没有流露出一丝的期待和高兴。到达预订的饭店后，约瑟夫出现了。我和他为了洁娜的抚养权起了争执，但最后还是我把洁娜留下了。回家的路上，我第一次看到洁娜伤心地哭了，她依偎在我的怀里，我感到有一丝温暖传遍全身。但洁娜总有一天会离开我，回到她父亲身边，这点我肯定……

7月15日

梦中，回忆女孩又来了，她依然只是微笑，我很焦急地大喊："不要笑，你是玲子吧？说心里

话，我喜欢你，从很久以前就是了。”可是她离我越来越远，最终消失在一片漆黑里。这已经是这个月的第二次了，虽然玲子说她不是回忆女孩，但我还是不太相信，现在是该下决心的时候了，于是我决定一个人前往四岩村碰碰运气，这次希望能查个水落石出。来到四岩



村，我首先来到村长家拜访，可是没有人。于是我来到小店，一个好心的大妈告诉我村长一家经常外出，看来只能改天再去了。回到旅店，我想这个村子的人口不多，想找到回忆女孩的线索应该不难，然后我就早早睡了。

7月16日

今天我起得很早，来到小店后，那个大妈告诉我刚才村长的女儿来过买东西，看来他们已经回来了。于是我赶紧来到了村长家，可他们并不认识照片里的女孩，这次拜访仍是一无所获，我只得离开，回到旅店后就睡了。

7月17日

清晨，我沿着铁路寻找线索，走了很久，竟然连鞋都磨破了，没办法只得回村了。在鞋店里，我听



店员们说这个村子有一位120岁高龄的老太太，也许她能知道一些回忆女孩的线索，于是我匆匆买了双鞋就离开了。来到小店，大妈告诉我那位老太太刚刚去了铁道附近，于是我又朝铁道方向奔去，终于找到了那位老人。她说照片里的女孩10年前就住在这里的医院里，心脏一直不好，一周中有6天不能出门，也没什么朋友，后来大概在几年前就搬走了，老太太的话对我很有帮助。正当我打算离开时，她又告诉我女人一般都是藏而不露，只有坚持到底才算是好男人。此时我已确定玲子就是回忆的女孩，回到家后，我打算向她表白。来到玲子的房间，我兴奋地对她说经过在四岩村的一番调查，我终于知道了玲子就是我的回忆女孩，可玲子听完却给了我一个耳光，她说自己不愿作别人的替身，也没有必要欺骗我，如果她是回忆女孩的话她会很高兴，但她真的不是。我感到有一种被耍弄的感觉，但没办法只好走了，而且玲子对回忆女孩的反感已衬托出她的真心。

7月22日



自从玲子的事后我就有了消不去的空虚，今天居然一觉睡到了9点。醒来后申英找到了我，她看我最近精神不太好，而且和玲子也不太对劲，就计划26日一家人去海边玩。单纯的申英对这种事也很敏感，我最近真的是很累，适当的调节一下心情也不错，于是我就答应了姐姐，希望能在这次旅行中减少和玲子的隔阂。

7月26日

早上，大家已经整装待发了，玲子对这次旅行也很有兴趣，真是难以捉摸的孩子呀。我们开着法拉利很快到了目的地，迎面吹来了清爽的海风。在旅馆安顿好后，我们就来到了海边，夏日的海滩人真多，比起这种庶民的生活，我还是



觉得在夏威夷的海滩喝一杯可可奶更好。玲子的泳装十分性感，这样更显得可爱。我们在海滩上尽情地玩耍，周围的游客纷纷驻足观看：“那家伙是谁？带着那么多美人出游，这里可不是后宫。”突然，一群孩子的吵闹声吸引了我们，原来有几个小孩在欺负另一个小孩，玲子见义勇为赶跑了那几个孩子，被欺负的孩子谢过玲子后也走了。看到这一幕，我想起了6年前遇到和玲子一样的回忆女孩，虽然现在还不能确定就是她。

7月27日

今天我们又来到了海滩，一些游客认出了申英，把我们团团围住要求申英签名，演员就是这么麻烦。我拉着玲子冲出人堆去吃冰镇八宝粥了。到了傍晚，我们还没有看到申英和洁娜，我对玲子说：“还是再待一会儿吧。”虽然是我主动开口的，但还是感到很别扭，难道我喜欢她吗？玲子看着周围的风景说：“晚霞真美呀，那天以后我总想跟你道歉，可就是没有机会，爸爸过些日子就会



回来了，那时可能就会真相大白了。”我再一次向玲子表白，可她说现在还不能接受我。回去的路上，我始终感到很别扭，倒不是因为被拒绝的缘故，也许心里想着回忆女孩却喜欢玲子是错的。看着玲子略带悲伤的表情，回忆的女孩已经有些淡漠了。这是次没有意义的海滨之旅，等玲子的爸爸回来后希望可以解开这些谜团，从今天我要开始“新的生活”了。

8月3日

我的事情终于能解决了，从记忆中刷掉那一天，不管能不能知道真相……但在这之前，我要对玲子表白，完全洗刷掉对回忆女孩的迷恋，同时找回真正的自我。来到玲子的房间后，我结结巴巴地对玲子



说：“这样可能很唐突，我……我喜欢你。从第一眼看到你时，我就爱上了你，女人让我震颤还是第一次，所以我可以确信我是爱你的。”玲子的确被我这番话吓了一跳：“为什么说喜欢我？你是想从我这里找到你回忆中的女孩吧。”“我喜欢的不是回忆女孩，而是郑玲子。”我马上反驳道，“我可以发誓！”这时玲子伤心地哭了：“不可能，你只是掉进了回忆的陷阱里，你不是在找你喜欢的人，只是在找回忆女孩的影子罢了！为什么不是真心喜欢我，我不要当那个替身！请你出去！”我不知说错了什么使玲子觉得我始终在骗她，看来我真的给她带来了困扰。

我心中的名字

解开谜团的一天终于到了。郑社长从国外凯旋归来，我向他询问



了照片中女孩儿的事情，原来，6年前遇到的那个女孩儿是玲子的孪生姐姐玲儿！所有的一切都那么突然，原来回忆中的女孩不是玲子。心乱如麻的我走出屋外，玲子过来哭着对我说：“我不是姐姐，不是你的回忆女孩！”我抱紧玲子，深情地吻着她。之后，我又回到了四岩村的那条铁道边，在这个和玲儿成为朋友的地方，寻找往日的回忆。突然玲儿出现在我的面前，这一刻我已经等很久了。向她述说了心中的想法后，她离开了，却为我留下了玲子……

“乘着微风，怀抱着梦，展开爱的翅膀，闯进你的天空。有许多感动，和些许伤痛，交织绽放的火花，编成美梦。紧握住我的手，让我感觉你深深的温柔，手牵手，在爱的天空任意遨游，从今



后，让我分享你年少的轻愁。用多少感动，和多少伤痛，多少泪水和笑容，编织成这个梦，梦中的这一切有谁能懂，只有你我在其中相知相拥……”

琐碎的回忆

1.平时若时间富裕可以在家里巡视，没时间就要多休息。

2.散步的人选是偶然碰到的，没有实际意义。

3.一定要投入自己的真情实感，否则会觉得这段日子枯燥乏味。

4.听着钢琴跳动的音符会为人生增色不少。

5.养成多做记录的习惯可使生活更顺利。

※ 北京 张伟

86

制作	CDPA
发行	晶合互动
载体	CD×2
类型	恋爱养成
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

银河英雄传说VI

编者的话：田中芳树的优秀小说系列《银河英雄传说》虽然已经是多年以前的作品，但至今仍经久不衰，爱好者不计其数。而以这部小说为主题的经典游戏系列如今也已经出到了第6部，仍深受玩家喜爱。

北京 童彤：这次游戏依然以回合策略制为主体，加入了一定的即时策略因素。相信只要是《银河英雄传说》小说以及战略游戏的爱好者，都会深深地被这款《银河英雄传说VI》所吸引。

在小说中主要是以银河帝国军与自由行星同盟之间的斗争为主轴来展开各个情节，而其中又以罗严克拉姆与杨威利两名天才将领之间的对决最为精彩，而这款《银河英雄传说VI》则完完全全地将小说中所描绘的一幕幕精彩场面淋漓尽致地展现在玩家面前。作为游戏系列的第6部作品，这款游戏基本上继承了以前各个作品的优点。由于小说中的许多场战役胜负大多取决于战术的应用，因此在《银河英雄传说》游戏系列中，战术的合理运用是十分关键的，而《银河英雄传说VI》的战斗系统设定也十分优秀，所以能完全体现出发挥战术运用这一特色，当然玩家玩这款游戏也就需要更加深思熟虑。

游戏的难度设定适中，有适合玩家上手的可轻松获胜的战役剧本，当然也有需要玩家步步为营，再三考虑并且运用合理的战术策略才能取胜的难度较高的战役剧本。在本款游戏中，游戏的画面完全采用了同名动画片中的人物设定，所以玩家很容易就能感受到书中那些耳熟能详的银河将领的英雄气息。

在本款游戏的战役进行过程中，背景音乐都采用极具震撼力的交响乐。这些交响乐的演奏都是取自世界知名的交响乐乐团，因为战争本来就是波澜壮阔的，再加上交响乐的浑厚，将战争气氛渲染得非常好。通过战争的震撼以及荡气回肠的音乐，玩家当然会很快投入到精彩纷呈的游戏中去，在游戏进行过程中玩家还可以随时更换歌曲。

《银河英雄传说VI》中共有6个战役剧本可供选择，并且在每个战役剧本中还分史实剧本和若干个架空剧本，史实剧本是完全再现书中所描绘的那一场场惊心动魄的伟大战役。通过史实剧本，玩家能在欣赏小说精彩情节的同时，更能体验自己来操控战争，再现小说所描绘的情节带来的乐趣。而架空剧本则虚构了部分小说中所没有的情节，当然架空剧本相对史实剧本有更大的自由空间，玩家能从中得到一份不同于小说的乐趣。

作为一款现代游戏，支持多人游戏模式也是十分必要的，而《银河英雄传说VI》的多人游戏部分就十分优秀。玩家在进行多人游戏的过程中，还能通过“全球聊天室”来进行战略以及战术上的交流，这对战胜敌方舰队是十分有帮助的。作为多人游戏部分本身来讲，玩家可以进行各种相关的游戏设定，通过这些设定，玩家们能够更加深刻体会到多人游戏模式所带来的乐趣。





编者的话：游戏业在不断发展，不断有优秀的游戏作品诞生，但是“银英”系列却依然保持着它强大的生命力，相信即使是那些以前没有玩过该系列的游戏玩家，也会因为《银河英雄传说VI》的诞生而被吸引到这部优秀的游戏系列中来。

编者的话：必须首先声明的是，从个人角度来说，我是《近距离作战》系列的忠实支持者。尽管我一直无法巧妙准确地指挥我的坦克和步兵，尽管我的士兵总是拒绝我的命令，但这个系列在真实性和娱乐性之间的那种微妙的平衡的确深深地吸引了我。



北京 张方宇：去年年初，Atomic Games的设计师们将我们带到西欧的黑森林，让我们与56000名盟军士兵和250辆虎式坦克一起经历了那场突出部之战。现在，他们又为我们再现了尤它海滩上那次壮阔的诺曼底登陆战。有趣的是，这次的游戏并未仅仅命名为《近距离作战V》，而是直接以游戏背景命名为《近距离作战V——诺曼底登陆》（以下简称《诺曼底登陆》），这似乎暗示着本作与前作之间并没有太大的区别。事实上，两者在技术上基本相同，但制作组也没有忘记在保留传统的基础上加入一些颇受欢迎的概念上的更新。

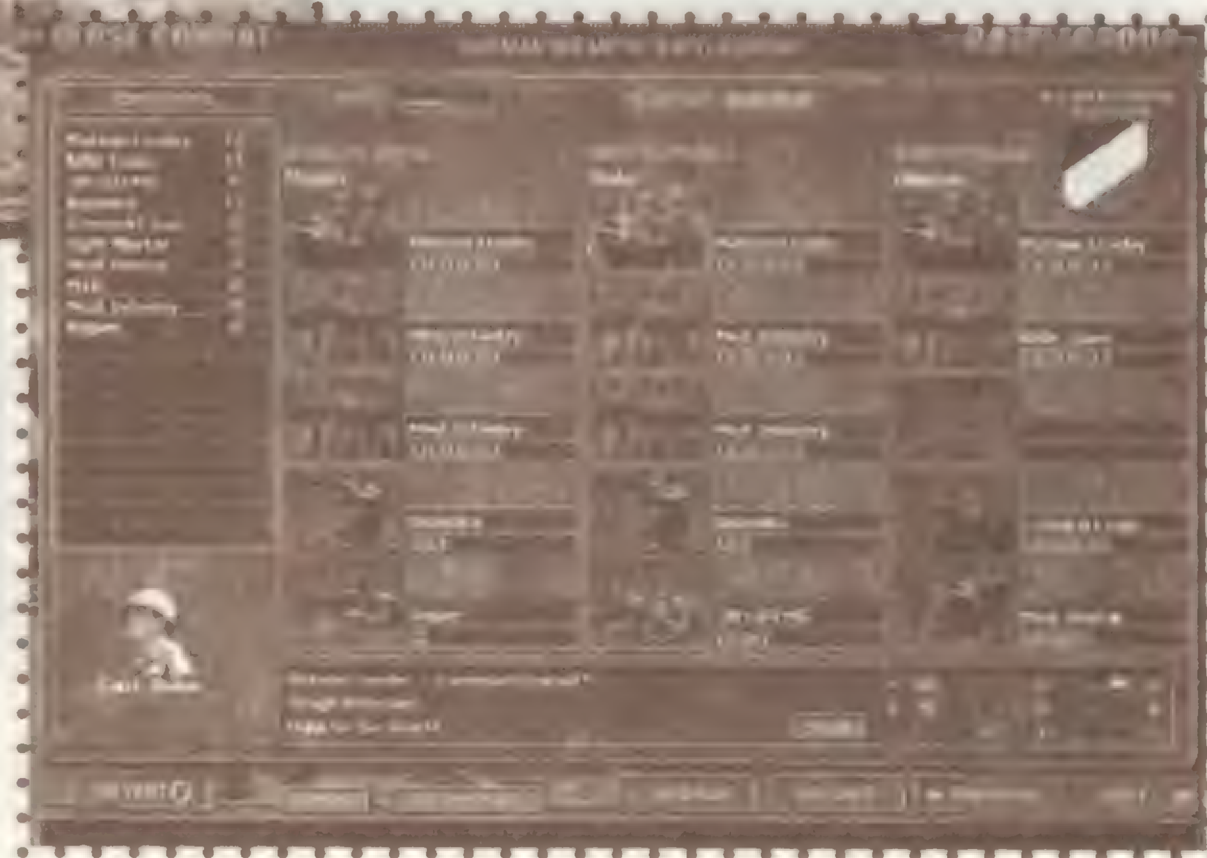






那么，《诺曼底登陆》究竟为我们带来了哪些新的乐趣呢？最主要的就是新作提供了一个称作"军团资源管理系统"（Force Pool Management System）的东西。现在，玩家不再需要依赖电脑来为你排定每场战斗中出场的小分队了，玩家可以自由选择派遣各兵种参加战斗，甚至可以手动将受伤或不需要的分队移到后备栏里以征募其它小队加入。对我来说这的确是非常有用的改进：我根本不懂得如何有效地运用那些装备反坦克火箭的小队，而电脑安排的阵容中总会有一些反坦克火箭占用有限的资源，现在我就可以将他们解散，以征召更多的重型迫击炮来加强火力。相信对于不同的玩家，不同的战术，这一系统会有很大的用处。另一方面，这一富有弹性的改进让玩家可以依据任务的不同调配人手。例如在防御关中，玩家完全可以把不必要的侦察兵和突击兵转化为更多的机枪班和狙击手。显然，这使得游戏更有乐趣，也为玩家增加了资源管理方面的挑战性。

河北 农行：在《诺曼底登陆》中，整个法国科唐坦半岛在航拍地图基础上进行了修正，最终在电脑屏幕上再现出来。玩家将指挥麾下诸军团逐个穿越半岛上



的众多区域，一路向胜利挺进。游戏继承了前代的战略系统，将不再为玩家提供线性的战役模式，因此玩家必须自己判断敌方主力、补给中心的位置以及玩家控制的攻击军团与补给团的汇合点。在战略地图上统筹全局的确另有一番乐趣，唯一的缺点就是大地图的视角太远，双方单位和支援炮火等图标显得过于模糊而难以辨认。





尽管战略地图存在一点毛病，但游戏中提供的44张战区地图却非常完美。这些地图完整地将尤它海滩和附近诸镇呈现在我们面前。各种防御工事和栅栏纵横交错地分布在沙滩上，而城镇里也不乏草草修剪过的花园和在炮火中崩塌的建筑，这些建筑在战斗中还可能进一步解体。绝大多数场景都是5年前本系列的第一部作品（同样以诺曼底登陆为背景）中从未出现过的，特别是为街巷战准备的几幅城市地图尤为精彩。





至于游戏的战斗部分，总体上与前作并未有很大区别。电脑的AI仍嫌笨拙而缺乏攻击性，它们并不擅长于快速行动和强占地图中的那些重要地点，因此玩家可以利用占领地点多的优势来逼迫电脑停战或投降。人类玩家非常常用也同样非常有效的侧翼机动动作也是电脑永远都学不会的战术。但另一方面，电脑却非常擅长于防守，事实上，《近距离作战》系列的电脑AI在防守上简直无懈可击。尽管总体上感觉电脑并没有很有效的方法战胜玩家，但要想在开启士气模式的情况下轻松战胜电脑还是相当有难度的。

《诺曼底登陆》对玩家真正的挑战来自它的多人游戏模式。非常遗憾的是，《近距离作战》系列的多人对战长久以来一直都必须依赖Zone或Mplayer两家网络游戏服务商，因此对于正规的网络对战，国内玩家恐怕是很难指望了，但点对点连接和局域网对战还是给我们带来了许多乐趣。作为多人游戏支持组件之一而随游戏出售的还有一个功能非常齐全的战斗/战役编辑器。

游戏系统本身的限制比起前作已经有所放松，而本作将游戏焦点转回步兵的定向更是大受欢迎。起初我也和一些战术游戏迷一样，把《诺曼底登陆》当作一部低成本的《阿登反击战》的扩展篇。在深入游戏后，我完全体会到尽管游戏本身与前作的改变并不大，但正是这些微小的改变让它成为一部完全独立的作品——现在，在同样的外壳下，我们有了两部杰作！

编者的话：总而言之，《诺曼底登陆》的确是一款充满了宝藏的游戏，而它的瑕疵则基本上无碍大局





补丁铺

酷热的暑假、火热的游戏，对于所有在假期中的朋友来说，2001年的暑期是一段很幸福的日子！光荣游戏大作《太阁立志传Ⅳ》、《三国志Ⅷ》接连出炉，暴雪游戏经典资料篇《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》呼啸而来，而中文游戏也有《风云Ⅱ》上市，网络游戏更是出现了《龙族》、《金庸群侠传ONLINE》、《红月》等诱人新品，哎呀呀，好一片红红火火、兴旺发达的景象啊！连咱们补丁铺最近的含金量也逐步提高了，很多网友自己制作的补丁标志着中国玩家的成熟。本期除了有《三国志Ⅷ》的超级补丁包以外，还给大家精选了几款非常重要的升级档。因为最近的游戏大作、新作很多，而小铺店面有限，所以只好放弃了一些相对人气小一点的游戏。如果大家对补丁铺有什么建议，请写信给ALI吧（ali@ali213.net）！

游侠创作室：ALI

《三国志Ⅷ》超级补丁包

三国迷翘首以待的三国志系列最新作终于在6月29日正式发售。大家可能在玩过试玩版后对KOEI颇有微词，不过当拿到正式版后，你的看法一定会有180度的转变。正式版除了29首全新制作的BGM以外，年代和剧本的选择也比体验版多得多，再加上新武将可以自由编辑、交换等崭新特色，《三国志Ⅷ》应该可以算是KOEI历史策略游戏的究极作品了，绝对不会让你失望，本期补丁铺也要奉上这款历史策略巨作的超级补丁包！

1. 新登录武将补丁

由于游戏是日文版，所以连登录一个新武将都需要日文输入法，因此就有了这个适合于中文系统的登录武将补丁，这是由游侠网的ESPER_PALE制作的。使用这个补丁后，你就可以用各种中文输入法去创造一个你自己的武将了。

使用方法：将子目录\san8e下的执行文件san8.exe复制到游戏安装目录下，再进入游戏就可以去创造自己的新武将了。

2. 日文完美显示补丁

同样又是因为操作系统的语言版本问题，所以不能正常显示游戏中的日文字，甚至使用转码工具（如南极星、Magicwin等）也不行，因此便有了该显示补丁。不过当然你安装了这个补丁后，可能还是需要用一些转码工具才能使文字显示正常。

使用方法：直接运行子目录\san8s下的执行文件san8s.exe即可自动完成安装。

3. 日文版光盘补丁

因为《三国志Ⅷ》日文版采用了最新技术制作，因此读盘难度很大，并且运行前要等很长时间。为了解决该问题，就有了这个光盘补丁，可以在保持游戏原貌的前提下保护你的光驱。

使用方法：请将子目录\san8n下的所有文件复制到游戏安装目录下即可。

4. 内存修改器

这应该是最关键的一个补丁了，是由光荣论坛的chen0625制作的。修改属性是很多三国玩家最喜欢做的，这个修改器就可以满足大家的要求，其修改范畴包括了游戏中的各种属性，并支持玩家自己选择一个新的游戏属性进行自己的编辑修改。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，然后运行子目录\san8t下的执行文件san8pk.exe，就可以按照修改器上的说明进行修改了。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》人物编辑器

Diablo Ⅱ: Lord of Destruction

不知道各位朋友是否已经按照上期补丁铺的更新档更新了你的《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》，如果你已经更新到v1.08版，就可以使用这个人物编辑器了，包括了修改所有的人物属性、部分装备属性以及部分游戏属性（比如跳关）。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法

（Alt+Tab）切回系统，然后运行子目录\d2nut下的执行文件d2nut.exe，就可以按照修改器上的说明修改了。

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》存档编辑器

Diablo Ⅱ：Lord of Destruction

这个编辑器对于v1.07版和v1.08版游戏的存档都可以修改，即可以对现有角色进行修改，也可以重新创造一个新角色而不需要启动游戏。它可以编辑人物的强壮（Strength）、敏捷（Dexterity）、活力（Vitality）、魔力（Energy）以及人物的名字和称号，还可以直接修改人物的各项技能，增减随身包和箱子里的金钱，打开或关闭所有传送点，打开或关闭所有任务，查看随身包、箱子以及Horadric盒子里的所有物品，并可以复制这些物品。

使用方法：直接运行子目录\d2x下的执行文件shadow.exe打开修改器，点选Open Character按钮，修改器会自动找到游戏存档并打开你想要编辑的人物档案（建议先将存档备份，以备不测），这时就可以浏览这个人物的各项参数了。如果想要修改，需先点选Toggle Save Mode按钮开锁，然后就可以做你想做的事啦。

《帝国时代Ⅱ——征服者》升级档

Age Of Empires Ⅱ：Conquers

微软居然破天荒地为《帝国时代Ⅱ——征服者》出了个升级档，该升级档是“征服者”游戏的第一款升级档，微软甚至没有公布该升级档的版本号。其具体作用是增加了游戏的联机功能，并去掉了游戏中的几个BUG，很值得升级。

使用方法：先将子目录\aoe2p下的文件复制到游戏安装目录下，然后执行age2p.exe，再执行agec.exe即可完成升级。

《源毒》v1.01升级档

Anachronox

对于3D角色扮演游戏来说，其引擎制作是非常关键的，好比《最终幻想Ⅶ》PC版就由于使用引擎不当而造成大大的失败，而这款《源毒》（名字有点怪啊）采用QUAKE Ⅱ的3D引擎，乍一看似乎很难一下子适应过来，不过假如你把QUAKE Ⅱ设想成一款RPG，再把第一人称改为第三人称，呵呵，好了，这部《源毒》就诞生了。游戏上市不久，马上就出了升级补丁，解决了游戏联机模式中的几个问题和一些3D显卡（Voodoo2、ATI Rage等）支持方面的几个BUG；修正了交易机器人的BUG、NPC Krequa的BUG和一些对话中的错误；修正了在最小安装的情况下容易出现内存溢出的错误；修正了包括多驱动器在内的CD-ROM方面的错误；加强了对Windows 2000的兼容性，更新了角色的视觉效果，将敌人在同一时间攻击改为在随机时间攻击。

使用方法：将子目录\anach下的所有文件复制到游戏安装目录下即可。

《太阁立志传Ⅳ》日文版 v1.12版升级档

这个升级档是由游侠网壁虎制作的，它解决的问题包括：缩短启动时间；修正一些与画面表示、初期DATA、信息有关的错误；修正一些事件发生条件的错误；修正当上国主、城主时，向手下武将（配下）发出“劝诱”命令即使成功，对方也做不成自己手下武将的问题；修正当上“大名当主”的“直臣”时发生的问题。

使用方法：将子目录\tk4112下的所有文件复制到游戏安装目录下即可。

《帝王——沙丘之战》v1.07版升级档

Emperor：Battle for Dune

WESTWOOD的这款新作自从面市以来在玩家中褒贬不一，不过ALI个人觉得还是可圈可点的。游戏中出现的全新战略模式为即时战略游戏又开了一个先例。v1.07版升级档是为了解决很多显卡问题的BUG而出现的，如果你的显示不正常就请尝试升级吧。

使用方法：直接运行子目录\em107下的执行文件em107e.exe即可自动完成升级。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第9期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

柏德之门Ⅱ——巴哈的王座

Baldur's Gate Ⅱ：Throne of Bhaal

打开游戏安装目录下的baldur.ini文件，找到[Program Options]。在此处加入一行：

Debug Mode=1

然后存盘，开始游戏，按Ctrl＋Space键开启控制台。输入下列秘技并回车确认，注意区分大小写。

CLUAConsole:SetCurrentXP（XXX）＝给当前角色或小组以指定的经验点（其中XXX为数值，注意上限是2950000）

CLUAConsole:AddGold（XXX）＝得到金钱，XXX为数量

CLUAConsole:ExploreArea（）＝显示地图

CLUAConsole:CreateItem（id）＝得到道具（id为道具的代号）

CLUAConsole:CreateItem（"[道具名]"，[数量]）＝得到指定数量的道具

在输入"CLUAConsole:EnableCheatKeys（）"后，可使用下列按键激活相应的作弊功能：

Ctrl+R＝治疗角色

Ctrl+J＝将团体移至指定位置

Ctrl+T＝治疗并移除对团队有害的魔法效果

Ctrl+Y＝杀死指定的角色或怪物

Ctrl+1＝改变所选角色的AC值

Ctrl+6＝先前所选角色的样式

Shift+Ctrl+8＝在人物生成界面将属性设至最大

鬼屋魔影Ⅳ——新的噩梦

Alone in the Dark Ⅳ

首先制作一个Alone4.exe的Windows快捷方式（或者修改已有的游戏快捷方式），然后在其属性一栏的Alone4.exe后添加"wizardmaster"字段。存盘再次进入游戏后，在物品菜单中就会多出一个欺骗模式的选项。

无限存盘：扮演Carnby，当你离开庄园大厅（lobby of the manor）后，一段视频动画开始，然后你会遇到Edenshaw。当这段CG动画结束后，他会给你一个存盘符，如果你立刻存盘，然后再次读取进度，这个CG视频动画将会再次播放，那么你每次都将得到4次存盘机会。

英雄无敌历代记——最终章

Heroes Chronicles: The Final Chapters

在游戏进行时按Tab键，然后输入下列密码：

nwcagents＝以10个黑武士填补空位

nwclotsofguns＝获得所有战斗机器

nwcneo＝提升一等级

nwctrinity＝以5个大天使填补空位

nwcfollowthewhiterabbit＝运气增至最高

nwcnebuchadnezzar＝无限移动次数

nwcmorpheus＝士气增至最高

nwcoracle＝显示地图

nwcwhatisthematrix＝显示世界地图

nwcignoranceisbliss＝隐藏世界地图

nwctheconstruct＝获得10万金及各种资源100个

nwcbluepill＝游戏失败

nwcredpill＝立即胜出

nwcthereisnospoon＝获得999Mana及所有咒语

nwczion＝获得所有建筑物

nwcphisherprice＝游戏的颜色变得古怪

女神守护者

在武道馆中选择任何一个练习场地，只要按下F1+F4键，全部敌人的生命值都会变成零，这时使用任何道具、魔法，敌人立即全灭，所得经验值全数落在最后行动的角色上。

部落Ⅱ

Tribes Ⅱ

在游戏中按下"～"键后输入"$testcheats=1;"，然后再按下"～"键输入"giveall（）;"即可获得所有武器且弹药全满（只限于主机模式）。

E-mail：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com


编辑部的故事
Ken！看你往哪儿跑！
(1)

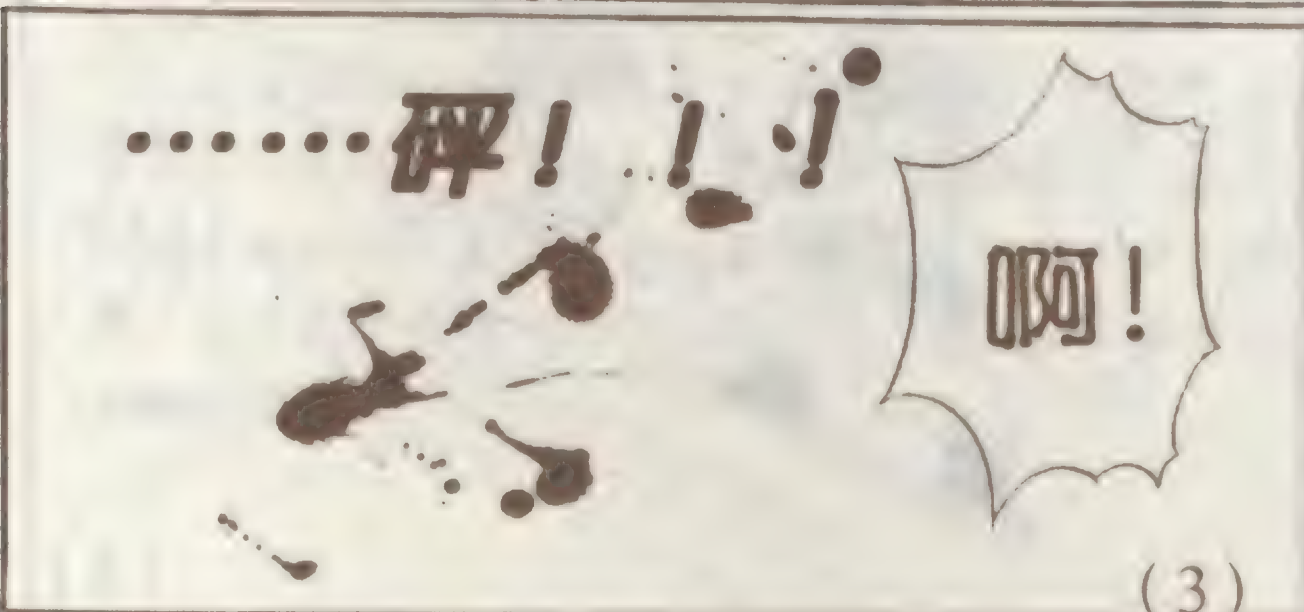

奇怪了！怎么一下就不见了？明明应该在附近……
去哪儿了？
哼！
(2)


董汉涛……


我不甘心呀！
我不甘心啊！


去死吧！


呵……
悍匪、悍匪，我与你不共戴天！
(4)


……砰！！！
啊！
(3)

编辑部的故事 八

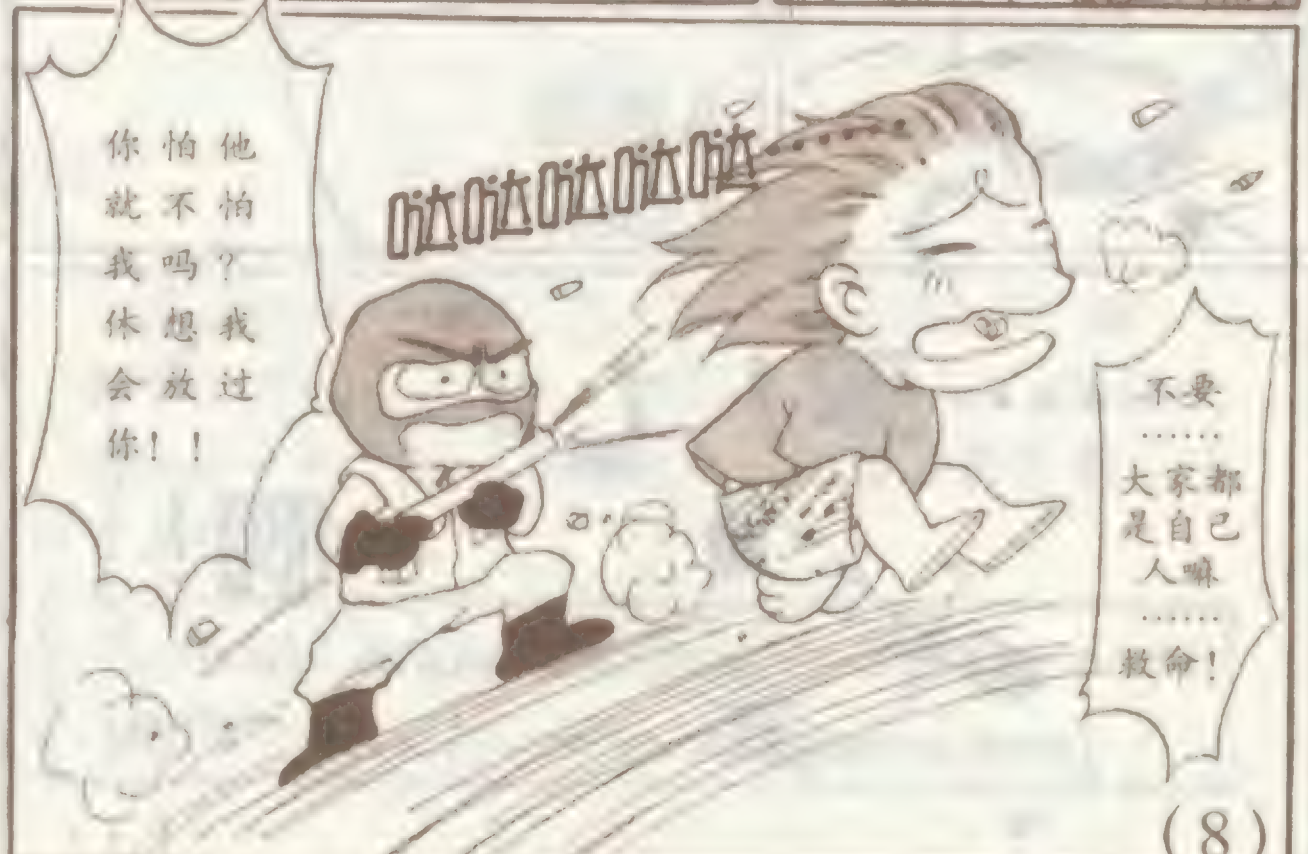

住口，有种再来一局。
一定让你心服口服
哈哈……没问题……
我悍匪KEN奉陪到底。
这次我要你死得难看。
喊，我用刀都能赢你。
(5)


咦？！不对呀。
Jin，你给我出来！！
沙……
沙沙……
Jin!
站住！
啊哈……董大哥。
请问有啥事？
(6)


怎么搞的？！
这一期不是我的个人专辑吗？这算什么？
这当然是有原因的。

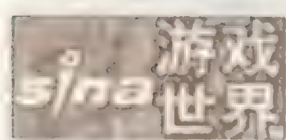

我也没办法，上次和啃对战我输给他了，只好给他做广告……
你这个叛徒……
不会吧


没有人能够永生，但加强平时练习，才会有更多的机会赢得胜利，成为英雄。
随身携带这本《半条命之反恐精英完全战略手册》随时攻读，随时提高！此书7月底上市！不要客气，请尽量购买。
本人是此书的主编啃……不要太崇拜我呦。
(7)


他怕你就不怕我吗？休想我会放过你！！
哒哒哒哒哒
不要……大家都是自己人嘛……救命！
(8)







家喻户晓、老少咸宜的益智游戏《大富翁》系列终于推出第五代了，由于游戏规则在《大富翁V》中有很大改变，所以引起很多老玩家的不适应，但还是有很多人支持，他们在网上发表了对这款游戏的看法，其中不乏有见地的评论。

反对观点

网友 dlw0214：《大富翁》系列好玩就好在回合制上，可以慢慢地计划，而现在的实时制，几乎是只要一直按空格，最多选一下牌就可以了。点数也不重要了，因为只要一升级就可以得好多点；股票系统更是不敢进，我本来准备玩玩股票交易，结果玩了一会儿就被人K了一顿。

网友 月下无光：为什么不沿用《大富翁IV》的引擎？以前的沙隆巴斯等人物哪儿去了？《大富翁IV》的有趣之处就在于人物之间相异的个性。个性是通过说话来表现的，现在可好，人物说的话不是听不懂，就是根本不说！

网友 wn5050：《大富翁》之所以吸引人是在于它能实现“单机多人，共同娱乐”。现在却告别适合于一家几口共享天伦，来了个即时战斗，太落俗套！为了迎合少数人的口味，不惜丢掉原有的市场，真失策！为什么大宇在制作前也不搞个市场调查？

网友 支持国产：不是我怀念旧东西，其实大家都知道酒是愈陈愈香。不错，回合制的游戏是不适合在网上进行，但是用即时战略来代替传统的回合制是一次重大的失败。我喜欢大宇，信任大宇，所以《大富翁》一出我就买了，不过很遗憾，我失望了。但是我还是相信这只是游戏公司在创新途中的一次小小失败，相信吸取教训的大宇公司过不了多久会推出令大家满意的作品。

网友 放学了 的祖国花朵：以前老爹老妈可以坐在一起玩，味道好极了。这东东要是不上网，还不就一个人玩吗？上网玩又没积分什么的（像“星际”那样，来个排行榜？），玩了就走人，大家狂按键盘鼠标，看谁网速快、速度快，一句话也不说，一点意思都没有。

网友 天府黑旗：希望大宇能赶紧出个补丁：

1．在买卖卡片、股票或取钱时，不被对手打扰；

2．取消玩家最烦的走到同一格被撞晕的规则，或改为相遇就决斗，赢家可获得对手的上供或卡片。这样或许更刺激！

3．补上传统模式，规则沿用以前的。

中立和支持观点

网友 nnhk：过几年后，当更成熟更完美的作品彼彼皆是时，你再回头看，会发现大宇的这种尝试功不可没。这个世界永远需要第一个吃螃蟹的人。冲这一点，给大宇些鼓励吧，毕竟失败是成功之母嘛。

网友 xudanni：这次比以前的确有不少改进，也许一些人接受不了，任何东西都要尝试着去改进，才能变得越来越好。《大富翁》的第一次改进能够如此，已经不错了。再说如果《大富翁V》只是在《大富翁IV》的基础上加一点点东西的话，就会显得缺乏创意。

网友 hmlovesky：我想大宇肯定也考虑到了新规则的出台，肯定会带来玩家的不适应与不满，这也是正常的。我是买了正版后，回家才看到这些留言的。起初也是无奈，一个游戏的优点是需要我们慢慢来发现和适应的嘛。建议我们上线的玩家都有一种健康良好的心态，共同带来乐趣。

网友 白胡子老猫：《大富翁V》确实是新画面新思路，真的非常好。但是我还是觉得玩起来有点头晕。原来休闲益智的感觉没有了，只有像头驴一样没完没了地拼命转，生怕慢了又被别人踢了，或是财产又成别人的了。要是能从这个角度稍加改进一下，来个5.1版就更好了。

网友 yongji0724：没实践就没发言权！地图太烂？你可以调胜利方式嘛，飞毛腿50级，看是不是白痴！股市太烂？四代的你不觉得很幼稚？真实的炒股会是那样儿？卡片和道具角色特技设计得太酷了，我用乌咪可以请神，召唤加上冰雪风暴把满屏的敌人都冻住了。我的心得：初期移动要快，快占地、快升级，到特殊地点可要注意交通哟，免得被撞。中期6级以后，你就可以买红卡了，发挥你四代中翻手为云覆手为雨的威力，拼命赚钱吧！后期竞争将异常残酷，敌人的整人技术十分了得。以毒攻毒！充分使用你的智慧、特技、点数、道具，轰轰烈烈地干一场吧！

网友 cz0727：深入玩后，其实《大富翁》里什么都有，你我想的都有。第二个STAGE里就有四代里熟悉的财神、衰神们了；第三个STAGE，就是最难玩的了，这是实实在在的五代了，每个人的特技都有，什么都全了，这下大家一定会说大宇的确在这款游戏上花了不少心思！

网友 cz0727：《大富翁Ⅴ》的即时互动性应是游戏之最，它不同于杀人游戏的简单互动，也不同于传统即时游戏的战略互动，而是一种新型的信息互动。玩这个游戏，我个人认为必须做到手快、眼快、脑子更得快。原因很简单，信息每时每刻都在跳跃式地变化着，因此它比“星际”类游戏更具即时性，这一点在STAGE3的各地图中可得到体现。玩这种信息互动游戏，没了游戏中的准备阶段，因此非常激烈刺激，这也是《大富翁Ⅴ》不易上手的原因，玩家一开始便须全神贯注，神经紧绷。

网友 奥卡：我也玩过《大富翁》的3和4代，觉得很好玩。今日再玩《大富翁Ⅴ》，觉得它们各有特色，尤其是《大富翁Ⅴ》一改前作中的风格，变成即时性的了。很多玩家一时不能接受，这可以让人理解，就像人们刚开始玩《星际争霸》时，对它有人口上限和一队只能控制12个兵种都表示不满，可后来人们还是适应了这种设定，并且觉得这种设定很好、很科学。《大富翁Ⅴ》也是这样，大宇公司力求创新，之所以把它改成即时性，也是替广大玩家着想，为了玩家在网上玩时能够快速进行并且体现出策略性。

网友 sos夜光杯：玩《大富翁Ⅴ》最大的乐趣就是在网络中组队对抗了，没有这种经历的玩家只能说还没有真正触及到《大富翁Ⅴ》的精髓。游戏从回合制改为即时制，作为开发者大概也是为了避免玩家在网络中相互之间漫长的等待（这种弊端在另一个回合制游戏《魔法门之英雄无敌》的网络对战功能中已经让我们心有余悸），这样的优势对纯粹的单机版玩家来说当然是无法体会到的。玩《大富翁Ⅴ》一定要循序渐进，最好先选择Easy难度，大家会充分体会到这款游戏新鲜刺激的乐趣。如果开始就选择Normal或者Hard，玩家的信心和乐趣都会受到打击。等到大家尝试过游戏的网络功能后，相信大多数人都会深深地喜欢上这款新一代的《大富翁》了。

网友 西郭先生：《大富翁Ⅴ》尽管从名称上看是一个系列作品的最新成员，但从内容上来看，它更偏重于策略类游戏适应网络的一个探索，而且就其所达到的效果来看，这种探索无疑是成功的。作为一个大宇和《大富翁》系列的铁杆支持者，我衷心希望大宇能在游戏的开拓与创新上走得更远！

网友 乌鸦天狗：不能因为说游戏方式改变了就说游戏本身不好玩了，《大富翁Ⅴ》只是大宇把《大富翁》系列的游戏性从一种方式转成了另一种方式而已。如果这样说的话，当年Westwood的《沙丘Ⅱ》也是一改《沙丘Ⅰ》的游戏方式，从角色扮演游戏转变成了即时战略游戏，可是玩家不但没有埋怨而且欢喜雀跃。从这点上来说，《大富翁Ⅴ》的变革之路至少还是走得很坚定的，只是在一些细微的地方可能更需要进行调整吧。我觉得我们应该接受转变并鼓励游戏向网络方向发展，毕竟“网络”是大趋势么！

网友 四月：说实话最开始确实挺不适应的，以前喜欢《大富翁》就是因为可以和女朋友两个人一起坐在电脑前互相陷害（当然她陷害我总是每次都成功），而现在的《大富翁Ⅴ》让我觉得好像就是一个人在对着电脑屏幕瞎转。不过好在我并没有轻易就放弃、删除并大骂它，这个游戏的策略性是完全体现在网络组队上的，经过那种忘我投入的配合，我一样可以在游戏中找回以往《大富翁》的感觉。

晶合实验室 岐





大家好，本期榜评已于15分钟前被压到在下的脑袋上，于是我只好仔细地端详这张看起来毫不起眼的打印纸，因为那上面有着光荣传统及悠久历史的TOP TEN名单——光是想这名头，在下落笔的手就有些颤抖。

拿出本期的前10名对比上期榜单，可以说基本上无太大的出入，名次只有轻微的调整。本期的1、2名和上期的1、2名互换了位置，而3、4名也按照这个规律颠倒了过来，上次排在第9位的《石器时代》本期上升到第5名，而6到10名则在乱序中排列组合了一下。值得一说的就是上期排在第10名的《大航海时代IV》被惨烈地挤到了第17位，这也难怪，都什么时候的游戏啦。顶替上来的是具有二战光荣历史的《盟军敢死队》，我倒，这游戏的二代眼瞅着都要出了。

按变化剧烈程度而言，本期的亮点就应该是《石器时代》的大幅前进。作为目前网络游戏口碑最好的作品之一，《石器时代》名次的前进应该是广大玩家对“网络游戏”这一新型游戏类型的认可。话说到这里我要离题说一句，今天我在书摊上见到期望度甚高的《金庸群侠传（Online）》正版在贩卖，价格仅为9元，令人咋舌。真不知《金庸群侠传（Online）》能否像《石器时代》一样作为网络游戏的代表杀入TOP TEN。哦，阿门，我在胸口划十字为它祝福。

OK，话题重新回到TOP TEN上面来。除了“网络游戏”的一点点冲击，本期TOP TEN依然和上期、大上期、大大上期没什么本质的区别，而前20名我看和去年、前年甚至大前年的内容似乎也是换汤不换药。“仙剑”95年出现在榜上似乎就再也没下去过；而《星际争霸》是什么时候出品的游戏——98年4月，距今已经有3年多的时间；《暗黑破坏神II》是2000年夏天出现的；《帝国时代II》是99年10月面市的；而《大富翁IV》，天！我现在手里正拿着那只能在网上玩的“即时”《大富翁V》哭笑不得呢；《魔法门英雄无敌III》？《大航海时代IV》？啊……我要无语了。

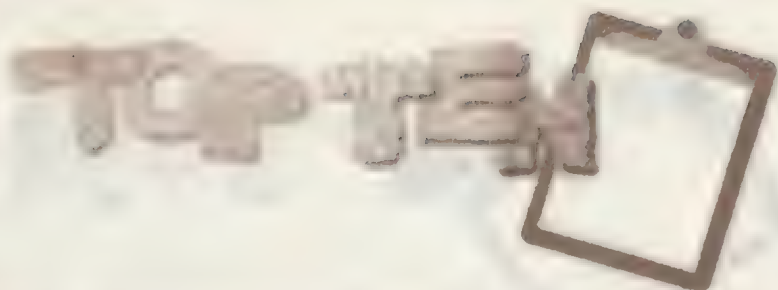
尽管打死我也不相信现在的玩家还在玩这几年前的老游戏，但是投票名单依然无情地打击了我，这是铁的事实而我必须承认。你以为我难以理解？不不，大错特错，我很快就清楚了这货真价实的几万张选票的来由。

中国的玩家很幸福，他们在一定程度上可以玩到来自世界各地的电脑游戏而只需花费很少的金钱（其途径我不说大家也都心领神会吧）。见多识广使得一部分玩家的综合素质提高得很快，对游戏也有着极为准确的把握。他们不玩浪费时间、精力的垃圾游戏，只玩让他们感兴趣并能全力投入（且值得投入）的游戏大作。而玩家群落始终处于一个蓬勃发展的趋势，就中国目前的情况，不断增长的玩家习惯性的。会向这部分经验老道的玩家请教。在这种情况下，那些在各个领域被奉为经典的作品都会被“初级玩家”遇到。按照以往的经验，最初接触游戏的日子里，玩家实际上是不计较游戏本身的水准如何而只对游戏本身所营造的互动感充满高昂的兴趣。初级玩家最开始接触的游戏中，相信目前TOP TEN里的作品都不会缺少，而这些游戏通常也会给玩家的大脑打下深刻的不可磨灭的烙印。而TOP TEN的投票群体就应该是这些刚开始玩游戏不长时间（少于1年）的玩家——所以说，TOP TEN的榜单并不是一个单纯针对目前流行游戏的榜单，也不是一个面对老玩家的怀旧榜单，它应该是一个面对大多数初级玩家的榜单，而且它的内容本身也对玩家们有着非常现实的指导意义——TON TEN里的前10名、前20名、前30名的游戏，每个都是值得一玩的经典作品。

呼……累死了，头次遇到需要自己打这么多字。不过，最后我还是拿自己作为例子说一下吧。我一年之中接触的游戏有无数款，无论是很平庸的作品还是超级大作，不过我最近一年内只玩2款游戏——《雷神之锤III》和《反恐精英》。所以我相信，现在一定还有人在打“暗黑II”、在打“天之痕”、在打“星际”、在打……嗯？《仙剑》？Ennnn……



晶合实验室 岐



GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	2757	1	2	37	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	2586	2	1	69	1	大宇
暗黑破坏神 II	2466	3	4	12	1	BLIZZARD
轩辕剑III外传——天之痕	2414	4	3	5	3	大宇
石器时代	2301	5	9	5	5	JSS
生化危机III	2294	6	7	4	6	CAPCOM
剑侠情缘 II	2288	7	6	10	6	金山
轩辕剑III	2278	8	5	18	1	大宇
傲世三国	2243	9	8	6	5	目标
盟军敢死队	2184	10	11	34	1	PYRO
帝国时代 II	2179	11	12	25	8	MICROSOFT
大富翁IV	2130	12	12	32	1	大宇
最终幻想VIII	2117	13	18	16	4	史克威尔
魔法门之英雄无敌III	2113	14	22	26	1	NWC
金庸群侠传	1910	15	14	55	3	智冠
奥妮	1805	16	27	4	16	Bungie
大航海时代IV	1712	17	10	21	1	KOEI
极品飞车——保时捷之旅	1693	18	26	14	15	EA
心跳回忆——永远属于你	1589	19	19	26	1	科乐美
三角洲特种部队III	1481	20	NEW	1	20	NOVALOGIC
古龙群侠传	1476	21	20	2	20	金智塔
生化危机 II	1375	22	15	24	4	CAPCOM
新绝代双骄 II	1374	23	23	6	18	宇峻科技
模拟人生	1273	24	17	16	7	MAXIS
半条命——反恐精英	1167	25	NEW	1	25	SIERRA
三国志VII	1165	26	21	15	8	KOEI
魔法门VIII——毁灭者之日	1081	27	29	2	27	NWC
三角洲特种部队 II	959	28	16	17	13	NOVALOGIC
明星志愿2000	949	29	30	9	22	大宇
新神雕侠侣	946	30	24	7	11	昱泉国际

TOP 30 排行榜

本期选票在94页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1. 星际争霸 1549票
2. 仙剑奇侠传 1468票
3. 暗黑破坏神 II 1427票
4. 轩辕剑III外传——天之痕 1301票
5. 石器时代 1217票
6. 生化危机III 1201票
7. 剑侠情缘 II 1128票
8. 轩辕剑III 1095票
9. 傲世三国 963票
10. 盟军敢死队 951票

七月幸运读者

辽宁 陈纲　江西 肖竞　河南 于洋　安徽 姚靓
贵州 杨宏　河南 张佳昕　四川 刘奇林　云南 刘文俊
海南 文彬彬　广东 邓敏东

以上幸运读者将获得三星联网科技（中国）有限公司提供的图形MUD《碰碰i世代》一套。

SunTendy 新天地互动多媒体

新天地暑期精品游戏大放送

永远的伊苏 II

简体中文版

SOFTOP Falcom

历时13年的经典RPG 再度回归，上演伊苏世界永不终结的传说！
多次考究的人物对白和故事情节，几近完美的场景刻画，专业的汉化品质，
再现伊苏世界原有的风貌，豪华的制作水准，2D日式RPG 的最终形态！

中文标准版—光盘2枚组48元超值抢购！





中文豪华版—光盘5枚组
98元完美珍藏！

特典1：国内首次以动画+游戏结合的形式发售，收录《伊苏—天空之神殿》原创动画全四卷。
特典2：《永远的伊苏II》主题设定光盘，壁纸、屏保、时钟、MTV一应俱全。
特典3：全彩印制的伊苏特辑，并附赠32页原画。



也许你就是明日的"声优"之星！

快来参加中国首次游戏配音大赛——"永远的伊苏II动画配音大赛"！





蜡笔小新 2

为了救回小葵，小新将穿越11大关卡，可使用锤子、
肥皂泡、小白等进行攻击。
港台动画片原班人马配音，保证给你原汁原味的感受！
美冴、妮妮、风间、正男、阿呆、吉永老师等人物均将在游戏中登场！
附赠精美小新海报及贴纸 48元



全中文版本月爆笑登场！

九年的辉煌历史，鬼屋魔影再度出击！







鬼屋魔影4 中文版

新的噩梦，万众瞩目的鬼屋魔影4中文版，即将登场
恐怖诡异的环境气氛，让你经历提心吊胆的鬼屋之旅。
不仅要提防致命的威胁，还要解开重重机关，求生之路，在乎一心。
可分别使用男女主角，展开交错的冒险之旅，揭开鬼屋背后的秘密。
全部游戏音乐由闻名遐迩的"警察"乐队担纲制作。
精品巨篇，完全中文版，新天地荣誉出品，即将上市





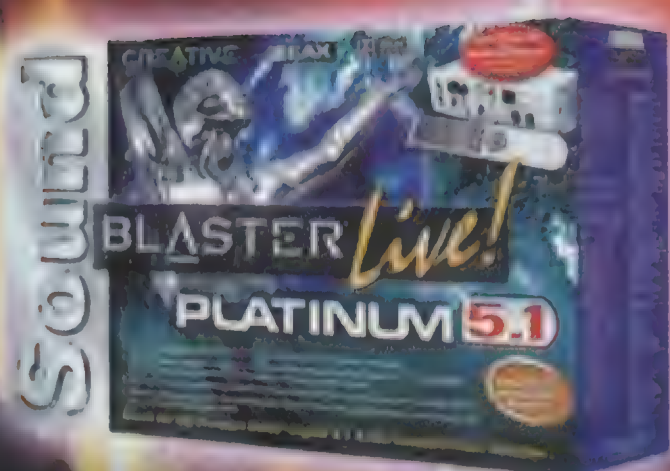




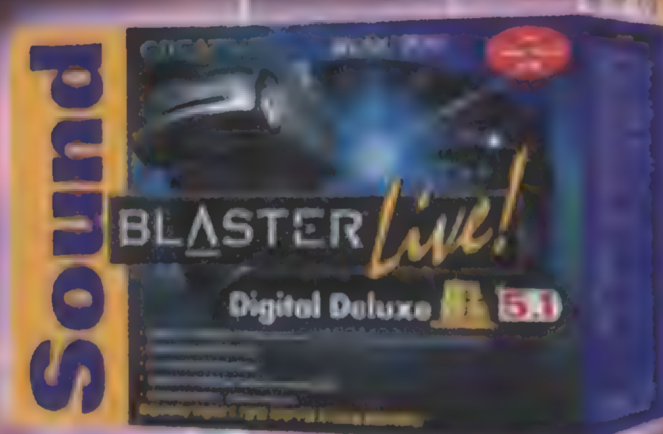


地址：北京市1998号信箱 邮编：100091 联络：新天地销售部 传真：(010) 62862036 销售热线：(010) 62862035 技术支持：(010) 62862042

创新酷暑震撼大行动



Sound Blaster Live!白金版 5.1



Sound Blaster Live!豪华版 5.1


DeskTop Theater 5.1 DTT3500 Digital


DeskTop Theater 5.1 DTT2500 Digital


DeskTop Theater 5.1 DTT2200

请即刻加入创新酷暑震撼大行动，感受全新的数码音效带给您的无穷乐趣！

促销活动期间，既可享受优惠价格，还有丰厚礼品等您拿哦！

1. 购买DTT3500D、DTT2500D、DTT2200三款音箱中任意一款,可获赠价值300元的精美创新耳机一个
2. 购买Sound Blaster Live! 白金版5.1/豪华版5.1两款声卡中任意一款，即可获优惠券，凭券在同一商家购买Cambridge SoundWorks DTT3500D、DTT2500D、DTT2200三款音箱中任意一款均可享受以下优惠,同时随音箱可获赠价值300元的精美创新耳机一个

	市场零售价(¥)	促销优惠价(¥)
DTT3500D	3750元	3450元
DTT2500D	2500元	2200元
DTT2200	1300元	1000元

3. 购买Sound Blaster PCI128D赠送价值30元的时尚创新耳机1个

促销日期:2001年7月15日至9月15日 本次活动最终解释权归创新公司所有

CREATIV

Ubi Soft 育碧软件

48元 2CD 简体中文版

杀出重围，浴血激战，誓死完成绝地任务！

内含资料片

RAINBOW SIX 特警迷城 彩虹6号



Tom Clancy's RAINBOW SIX 彩虹6号 TM

雷霆战将

白金典藏版



亲手营建自己的小人王国

简体中文版 48元



请你来体验这里的每个弯道

热卖中 48元



结合美少女梦工场一二三代的绝妙黄金合集

简体中文版 2CD 48元

第三个怎么还不进来?

不出来，炸你!

罗汉十八式。

不冲我就扔手雷了。

最后一个匪徒倒下了。

Terrorist Win。

密谋啊!

七个将军和一个战士。

"和平奖不错。"

站着的都是"dead人"。

更正，有一个是裁判。

咋我每次都是第一个死的哩。

死了也认真观战。

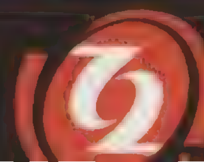
认真记录的裁判。

这就是最佳射手。





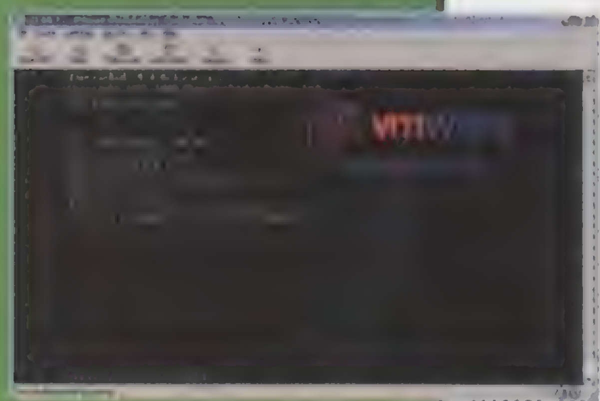




天人互动

要目

目录

2001年第15期 总第104期



17

另类的多系统共存

传统方式——我们要在硬盘中建立不同的分区，然后安装不同的操作系统；软件方式——这就是今天我要介绍给大家的通过软件实现的多系统共存方式。这种方式可以让我们通过软件模拟，在一种操作系统中直接运行另一种或几种其它的操作系统而不需要重新启动计算机。

[illegible]nVIDIA[illegible]GeForce 3图形芯片[illegible]驱动程序的开发[illegible]的GeForce 3显[illegible]在我们对GeForce 3[illegible]进行测试……



42



112

探寻游戏“兴奋期”

一年之中，四季更换、昼夜交替，在这段不长的时间里，许多事物都在演绎着新生与死亡、发展与衰败的不变规律，这就是大自然看似残酷的适者生存法则。动物如此、植物如此、人类如此，除此以外的其它事物呢？比如我们所钟爱的游戏？其实也是如此……

[illegible]新的“半条命”[illegible]》，这次玩家所[illegible]戏中的对手——[illegible]员Barney，从另[illegible]一次的历险。你[illegible]变种异形以及进[illegible]还要带领一些[illegible]险境。游戏注入[illegible]技术方面也有了[illegible]



136



新闻速递

新品初评



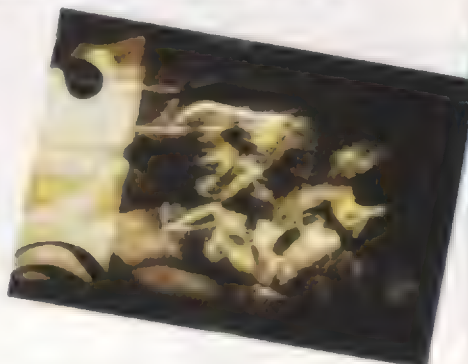
专题综述

实用软件



硬件评析

网络时代



应用心得



问题交流

读编往来



游戏剧场



编辑部报告

有一个年轻人跋涉在漫长的人生路上，到了一个渡口的时候，他已经拥有了“健康”、“美貌”、“诚信”、“机敏”、“才学”、“金钱”、“荣誉”七个背囊。渡船出发时风平浪静，说不清过了多久，风起浪涌，小船上下颠簸，险象环生。艄公说：“船小负载重，客官需丢弃一个背囊方可安渡难关。”看年轻人哪一个都不舍得丢，艄公又说：“有弃有取，有失有得。”年轻人思索了一会儿，把“诚信”抛进了水里。

寓言中“诚信”被抛弃了，它引发你想些什么呢？请以“诚信”为话题写一篇文章，可以写你的经历、体验、看法和信念，也可以编写故事、寓言等等。所写内容必须在“诚信”的范围之内。

很眼熟对吗？没错，这就是今年高考的作文题目。虽然高考在我心中早已如同一场梦境那般遥远，但看到国家教育部考试委员会的“专家”们出下的这道题目，呵呵，我还是忍不住想笑——没错，是哈哈大笑……

高考是什么？对于考生来说，它就是高悬在每个人头上的达摩克利斯之剑。在这样的情势下，每个有头脑的人都可以想象，当剑下的孩子们拿起笔来做这篇文章的时候，心中所想除了威严的考官手中的“标准”答案之外，还会给“诚信”留下多少空间呢？或者有这样的孩子，他诚信地认为“诚信”在这个时代已经失去了意义，并且很诚信地写到了试卷上，那么恐怕他就只能眼巴巴地看着有些不那么诚信，或者至少在这个紧要关头并没有透露自己真正想法的同学们跟自己说再见了。也许他的父母会气急败坏地责骂他：“猪脑子！哪能那么傻实在地写呢？！”

看看，严肃的高考居然变得有些象荒诞剧了，可是这出荒诞剧所讨论的偏偏便是“诚信”，这不能不让我想起中国式的幽默，于是我便会心地笑了。

《北京晚报》的记者写道：“……高考作文让以‘诚信’为话题作文，就是要对准备进入高校深造或者走向社会的年轻人进行人文精神的重塑。以今年为例，它结合的就是当前社会大面积发生的信用危机。”呵呵，这些“诚信”的好人们似乎忘记了这样一个事实：所谓人文精神的基础就是自由，当人们失去了自由的时候，所得到的任何结果都是无价值的。因此，以“诚信”为题，所得到的结果只能是不诚信。

看多了美国的肥皂剧，警察总是装模做样地大喊：“你可以保持沉默……”而我们可怜的孩子们，不但要忍受高考这种不人道的制度的折磨，甚至连保持沉默都不可能了。

一不留神就说了很多废话，如果污染了视听，还请你原谅。下面让我们来看看即将到来的第6届大众软件奖暨第1届电脑新时代奖的奖项设置吧：

第6届大众软件奖

特等奖：奔腾4多媒体电脑
一等奖：东方之子30G USB移动硬盘
二等奖：三星MP3播放器
三等奖：漫步者R501T音箱+明基威力50倍速光驱、罗技大手柄
四等奖：价值500元的电脑游戏软件
纪念奖：263免费上网卡

第1届电脑新时代奖

特等奖：奔腾4多媒体电脑
一等奖：漫步者S5.1音箱+明基威力50倍速光驱+升技KT7A-RAID主板+罗技强力回旋钛翼摇杆
二等奖：漫步者S5.1音箱+升技KT7A-RAID主板
三等奖：价值500元的电脑游戏软件
四等奖：威世智公司万智牌预言补充包+电脑新时代纪念台灯
纪念奖：263免费上网卡

写到这里我已经看不见别的东西了，满眼都是奔腾4电脑的字样。特等奖，是我！一个声音说：做梦！

本期活动预计将于今年8月下旬举办，蒙社长恩准，届时大家可以到南戴河黄金海岸的大海中耍耍，呵呵，老Q，同去同去……

walker@popsoft.com.cn

目录











大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚
　　　　 尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 汪铁 余蕾 戴军辉 郭都
校　　对 郑佛水 邵学翊 朱飞
美术编辑 祁津忆
本期责编 朱俊飞
电　　话 (010) 88118588-1200
传　　真 (010) 88135594
新闻热线 (010) 88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊 霍虹
电　　话 (010) 88118588-8000
传　　真 (010) 88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 (010) 88135613
传　　真 (010) 88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　　话 (010) 82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　　话 (010) 82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　　话 (010) 88118588-6000
平面设计师 宫健 林静 黄莺
印　　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　 中国建筑工业出版社印刷厂
　　　　 深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》(82-726)
　　　　 《大众软件CD》(82-727)
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年8月1日
零 售 价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

TOPTEN





1

星际争霸

2

仙剑奇侠传





3

暗黑破坏神 II

4 轩辕剑III外传——天之痕

5 石器时代

6 生化危机III

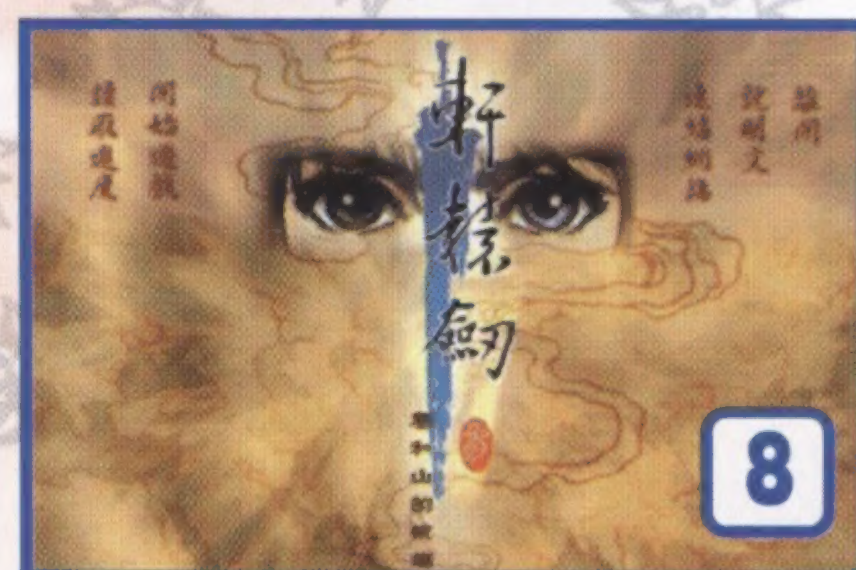
7 剑侠情缘 II

8 轩辕剑III

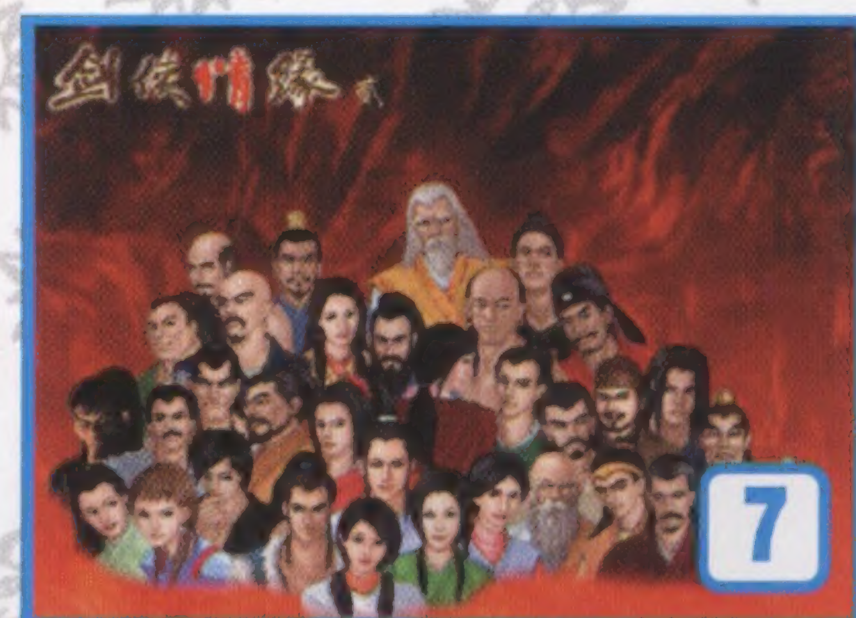
9 傲世三国

10 盟军敢死队













晶合实验室

















邮发代号：82-726
零售价：￥6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN